

¡La revista independiente de PlayStation que esperabas!
N.º 11
475 ptas.
PlayStation
Power
STAR WARS
Masters of Teräs Käsi
¿El último juego de lucha?
¡GANA!
Este mes sorteamos 20 juegos CROC
A EXAMEN
Critical Depth
NBA Hangtime
Poy Poy
Gex 3-D
Z
One
Chill
Rascal
Bloody Roar
Maximum Force
Grand Theft Auto
MUNDOS APARTE
¿Por qué esperamos tanto por los títulos japoneses?
MC
8 414090 122771 00011
La autoridad en los juegos de PlayStation

MAGIC ZONE

NBA PRO 98

Pruébalo- juega al baloncesto con T. Dunking ó rebotea, los originales pases y movimientos de las estrellas, toda la potencia explosiva de los 29 equipos de la NBA.
Hasta 8 jugadores jugando partidos amistosos al mismo tiempo, puntos en torneos y golpeando en los playoffs hasta que uno sea el campeón absoluto. Tu eres el jefe en esta liga y tienes la gestión y negociación de los jugadores. Lidera el "dream team" de costa a costa. Se abre una nueva dimensión, con una tecnología de captura de movimientos sin rival, que realmente te hace vibrar.
A quien le importa la televisión, teniendo el juego oficial de la NBA.

SHOT









CONTENIDOS



Número 11 **30 Abril 1998**


Directora: Ana Cris Gilaberte


Redactora: Rosana Rivero


Técnico: Arnau Marín


Redactor: Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.° San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55

Colaboradores: Asunción Guasch, Daniel Turienzo, Pilar Sans, Josué Juárez, Pedro Cano y Nacho Hernández.

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44. Fax: (93) 280 39 74

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Madrid: Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí
P.° San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
Publicidad Consumo: Alba Fernández
Monestir, 23, 08034 Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76
Precio de este ejemplar: PVP 475 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.845 ptas. España; 6.645 ptas. Europa y 9.645 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
Monestir, 23 – 08034 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.° 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)


Edita: MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44.
Fax: (93) 280 39 74

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

44

Luke Skywalker, Darth Vader, Han Solo, Boba Fett, Hoar, la princesa Leia... los personajes más famosos del universo han conquistado por fin la consola gris.



EXÁMENES INFERNALES

11

Echa una mirada a nuestra lista de juegos. Disfruta con los exámenes de algunos de los últimos lanzamientos.

Concurso

42

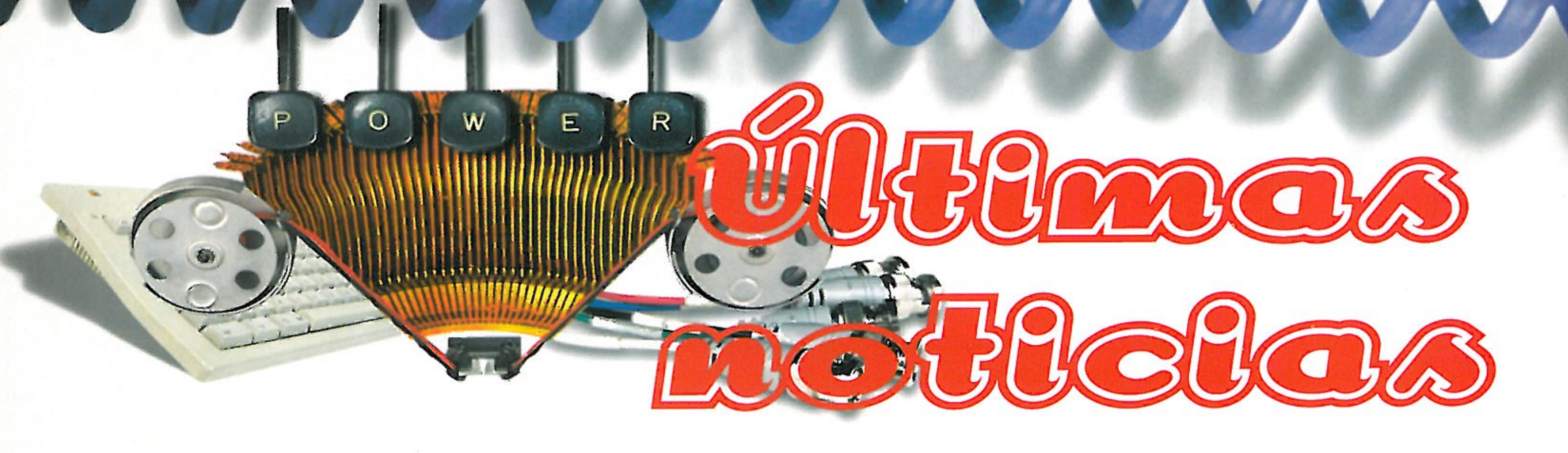
Cada mes te damos la oportunidad de concursar y ganar uno de nuestros fabulosos premios.

SUMARIO





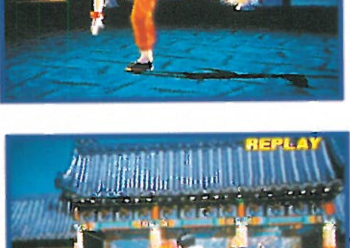




Tekken 3

LOS LUCHADORES DE TEKKEN 3





(Arriba) En este intercambio no queda claro quién se hace más daño.





Los fondos poligonales son estupendos, como puedes comprobar.



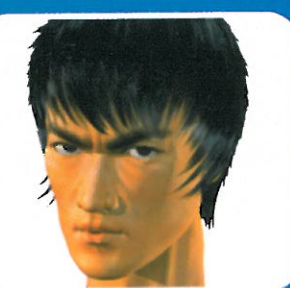
Jin Kazama
Hijo de Mishima y Jun Kazuya, ya fallecidos, y héroe principal del juego. Ha sido entrenado por el abuelo Heihachi. Busca venganza por la muerte de su pobre madre.



Lei Wulong
Súper policía internacional de 45 años que se apunta al tercer torneo del Rey del Puño de Hierro, con la esperanza de enfrentarse a su viejo adversario Bruce.



Paul Phoenix
Ahora que tiene 46 años, Paul acompaña su peinado antigravedad con una barba bien cuidada y un aspecto felino. Más decidido que nunca a alzarse con el premio.



Forest Law
Hijo de Marshal Law, se ha apuntado al torneo gracias al amigo de su padre, Paul Phoenix. Es un clon de Bruce Lee con un estilo muy lanzado.



King
Un huérfano criado por el ya difunto King original. Tras charlar con Armor King, que provocó la muerte de su antecesor, está enfadado y preparado para luchar.



Nina Williams
Ella y su hermana Anna fueron sometidas a un experimento de letargo por parte del dios de la Lucha. Ha despertado para asesinar a Jin Kazama.



Lin Xiayou
Lucha desde dos posturas diferentes y utiliza el *kempo*, arte marcial chino. Gracias a sus sorprendentes combos, es una rival a tener en cuenta.



Yoshimitsu
Un «ninja espacial» que, a pesar de su terrorífico aspecto, es un buen tipo. Va en busca de la sangre del dios de la Lucha, el único antídoto conocido.



Hwoarang
Es un prodigio de Baek, el maestro de taekwondo de *Tekken 2*. Con captura de movimientos del auténtico campeón de taekwondo Hwang Suiri.

Need For Speed 3

Los chicos de Electronic Arts están empeñados en el desarrollo de *Need For Speed 3*. Según sus propias previsiones el juego verá la luz el mes de marzo. Démosle una oportunidad.

Como es lógico, el equipo de desarrollo de EA asegura que ha aprendido de sus errores y confía en que esta vez lo harán bien. Ojalá, porque otra tanda de malas texturas, cuadros limitados y polígonos que no son a los que nos tienen acostumbrados, como los de la segunda entrega, sería un hueso duro de roer. De momento, las imágenes que aquí te mostramos no están mal. El juego vuelve a intentar un acercamiento al simulador, procurando respetar la conducción real de estos grandes coches. También vuelven a aparecer los policías que vigilan con mano de hierro los circuitos, y esta vez parecen más agresivos que nunca.





I AM TONBA!

No es que nos hayamos apuntado a un curso de inglés por correspondencia, es que éste es el nombre de un juego de plataformas del que hasta ahora no habíamos tenido noticias y que Sony Japón está desarrollando.

De momento, disponemos de poca información, pero podemos decirte que el Tonba del título es un niño de la selva, similar a Mowgli, al que tú debes guiar. Aunque todavía no se sabe exactamente cómo será el periplo que deberás realizar a través de unos paisajes coloristas en pseudo 3-D, sí podemos anunciar cuál será el arma principal de tu primitivo arsenal.

Para poder superar a los numerosos y molestos adversarios que se interpondrán en tu ruta de izquierda a derecha, puedes agarrar al animal que tengas más cerca y lanzárselo al enemigo. No creemos que siente muy bien en la sede de la protectora de animales, pero no se puede negar que es un método efectivo.

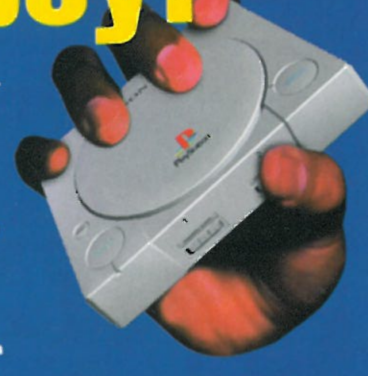
Como ves *I Am Tonba!* puede ser un desafío para tus ojos.





¿De qué va esto? ¿Cerdos malvados y techos parlanchines?

¡Playboy!



No, no se trata de la revista especializada en, llamémoslo así, «artículos sobre coches», sino de nuestra propuesta de nombre para un nuevo y posible producto de Sony. Según algunas noticias que llegan desde Japón (bueno, más que noticias son rumores), la compañía está trabajando en una plataforma portátil. Después de acabar con el imperio de la consola doméstica de Nintendo, Sony podría atreverse con el de la Game Boy. Y son capaces...

Tras los planes para lanzar la PlayStation 2 en 1999, (como mínimo en Japón), se rumorea que Sony podría reestructurar y miniaturizar la PlayStation. Esta nueva unidad podría incorporar una pantalla a color de alta tecnología que permitiría jugar con los juegos para PlayStation ya existentes en cualquier lugar. Sin embargo, el problema radica en que un lector de CD y una pantalla a color necesitan una cantidad de energía que harían que un recambio de pilas durara lo mismo que un caramelo a la puerta de un colegio. Pero si hay alguna empresa capaz de hacer frente a un reto semejante, ésa es Sony.

Final Round

Para qué subir a un *ring* de verdad y arriesgarte a tragarte unos cuantos empastes cuando puedes quedarte fuera de los focos y entrenar a alguien para que reciba una paliza en tu lugar? *Final Round*, de Atlus, te traslada al gimnasio y, en la noche de la pelea, te lleva hasta tu puesto en la esquina. Tu trabajo consiste en transformar a un *sparring* de poca monta en un súper campeón, en un mundo en el que la emoción es tan importante como el duro entrenamiento físico.

Por ejemplo, si no mimas a tu protegido, cuando luche no seguirá tus instrucciones. De ti depende dar con las estrategias adecuadas para ganar y convencer a tu luchador de que son las mejores. El juego hace gala de buena cantidad de capturas de movimientos, aunque parece ser que el aspecto táctico tendrá más importancia que los, por otro lado, excelentes gráficos. El título está previsto para ya mismo en Japón, y por estas tierras...



Stop Press

Tu punto de referencia para enterarte de los últimos acontecimientos. *Stop Press* te informa...

.... ¿Os suena SCI? Los amantes del salvaje juego de carreras que ha revolucionado medio mundo, *Carmageddon*, seguro que conocen la historia. Gracias a esta compañía y a Stainless Software, que es la empresa que creó la bestia de cuatro ruedas, podrás disfrutar próximamente de toda la fuerza y calidad de este título para la consola gris. Por fin los usuarios de PC no nos señalaran con el dedo, ni dirán a nuestro paso que no conocemos el mejor arcade de conducción asesina que existe. De hecho, incluso podrás contestarles que esta conversión a PlayStation tendrá lo mejor de la primera y la segunda parte... ¡Genial!

Los chicos de Arcadia organizaron, hace unos días, un acto de presentación de *Carmageddon*, en la cual estuvo presente el Product maganger de SCI, Sam Forrest, quién además mostró la nueva locura de dicha compañía: *Frenzy!* Se trata de un *shoot ´em up* en tono de humor, en el que tendrás que pilotar un avión, al más puro estilo *Barón Rojo*, a lo largo de diez fases totalmente diferentes y variadas entre sí. En cada fase, deberás enfrentarte a tres *Bosses* o jefes y tendrás que recoger un montón de armas. Además de este título, los chicos de SCI tienen previsto lanzar al mercado PlayStation diversos programas, entre los cuales cabe destacar *Quad Assault*, *Casino*, *Hover*, *Head Hunter*, *Carmageddon II/Carpocalypse Now!* y *Arena*. ¿Podrás esperar?

... Los próximos días 20, 21 y 22 de marzo se celebrará en la ciudad de Tokio la esperadísima edición primaveral de una de las ferias de videojuegos más importantes del mundo: el Tokio Game Show.

Entre otros muchos objetivos, esta feria servirá para corroborar y ratificar (una vez más) el liderazgo de nuestra amiga gris, ya que se presentarán nada más y nada menos que 200 títulos para PlayStation, mientras que sólo podremos ver 16 juegos para Nintendo 64.

De entre la avalancha de títulos que nos espera, ahí van unas cuantas auténticas bombas: *Tekken 3* (Namco), *Metal Gear Solid* (Konami), *Bushido Blade 2* (Square), *The King of Fighters '97* (SNK), *Samurai Shodown – Swordsman Introduction* (SNK), *The King of Fighters Kyo* (SNK) —al más puro estilo *Mortal Kombat Mythologies*. Se trata de un juego de aventuras protagonizado por uno de los personajes más carismáticos de la saga, Kyo Kusanagi—, *Bust-A-Move – Dance and Rythm Action* (Enix), *X-Men Vs Street Fighter EX Edition* (Capcom), *Dance Dance Dance* (Konami), *Side Pocket 3* (Data East) —nueva entrega del simulador de billar americano—, *Gallop Racer 2* (Tecmo) —la recreativa de carreras hípicas llega por fin a la PlayStation—, *Dead or Alive* (Tecmo), *The Next Tetris* (BPS), *Clock Tower Ghosthead* (Human) y muchos, muchos más.

... La compañía Infogrames está absolutamente decidida a conquistar el mercado de los videojuegos y buena prueba de ello son los acuerdos que han firmado recientemente con Canal + Multimedia (en exclusiva durante dos años) y con una división de la Warner Bros, este último para la distribución de los *Looney Tunes*, también para PlayStation...

C*ontra*, alias *Probotector*, es uno de los nombres más respetados y de mayor solera en el mundo de los *shoot 'em up*, y la todopoderosa Konami no tiene pensado dejar que semejante filón se agote, a pesar del tan criticado y comercial *Contra: Legacy of War*, el primer título de la serie que apareció para PlayStation.

Esta entrega de *Contra* será la sexta de esta saga tan violenta, y todo apunta a que continuará con el «nuevo» espíritu tridimensional de *Legacy*, característica que no acabó de convencer a muchos de sus fanáticos seguidores.

Si Konami consigue hacer que este último título no sea tan difícil como su casi imposible predecesor, pero mantiene una alta dosis de acción frenética, el buen nombre de la saga podría quedar a salvo, y los fans que no quieren acción sin sentido se sentirían más satisfechos con los resultados.

En la redacción, todos esperamos que el resultado final sea apetecible cuando el juego aparezca, según las previsiones de la propia Konami, a lo largo del mes de marzo.

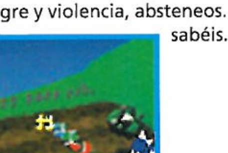
Este tipo agresivo parece dispuesto a no dejar títere con cabeza.



Se trata de un helicóptero enorme, propiedad de uno de los enemigos.

Twinbee RPG

Otra de las series más respetadas, aunque no tan conocida, de Konami, está a punto de hacer su debut en Japón. De momento, se llama *Twinbee RPG*, y de *shoot 'em up* poco violento pasa a convertirse en una aventura poligonal en 3-D aún más afable. Como puedes ver, el mapa de texturas se utiliza con mesura, para dotar así al juego de una atmósfera *anime* acorde con sus «encantadores» predecesores.



En el juego, debes meterte en el pellejo de un chico normal de la Tierra que ha sido transportado a la isla Donburi y al que se le ha encargado que derrote al malvado Doctor Walmon. Además, debes pilotar a Twinbee, Winbee y Gwinbee (encantador) cada uno de los cuales cuenta con sus propios ataques especiales. Como siempre, las armas son una campana, un martillo y una cinta. Los sedientos de sangre y violencia, absteneos. Ya lo sabéis.





Twinbee RPG será más encantador que una escena de *Heidi* y su abuelito haciendo quesos al lado de la chimenea.

Shadow Madness

Sí, otro juego de rol y otra compañía escindida de Square. Cuando Square USA trasladó su cuartel general americano, unos cuantos empleados se quedaron donde estaban y crearon Crave Productions, encargándose ellos mismos de American Publishing. *Shadow Madness* es su primer producto. Para ellos es una suerte que este juego de rol tenga ya tan buen aspecto y presente el tipo de valores de producción que hicieron de *Final Fantasy VII* todo un éxito.

Como en los grandes éxitos de Square, *Shadow Madness* presenta personajes poligonales en fondos prerrenderizados de gran belleza plástica, y se centra en la explicación de una historia un poco compleja. Ted Wolsey, de Crave, se atreve incluso a afirmar que los «gráficos del juego son tan impactantes como los de *FFVII*». Osada declaración, aunque a juzgar por estas imágenes, somos nosotros los que no nos atrevemos a contradecirle. El argumento parece ambicioso y prometedor. Según comentó Ted, «algunos de los temas principales son los mismos con los que convivimos en los 90. Uno de ellos es la idea del contagio o la enfermedad. A diario nos rodean un montón de enfermedades que son terribles. Otro punto es el rumor, lo que sucede en las ciudades cuando la gente empieza a tener noticias de la enfermedad.

Es algo que está golpeando con fuerza en tu vida y no sabes por qué, lo único que sabes es que estás ahí, sin preparación y tratando de encontrar la razón por la que eso te ha pasado a ti». Esto... lo que tú digas, Ted.

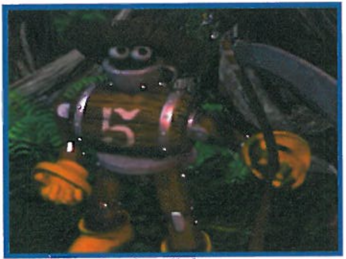
Se supone que el juego no aparecerá en Estados Unidos hasta septiembre, y la experiencia nos dice que los proyectos tan ambiciosos siempre sufren retrasos. Nos mantendremos a la espera.



Fondos prerrenderizados y figuras poligonales. ¿Te suena?



Sí, *Shadow Madness* sigue los pasos de *FFVII*.



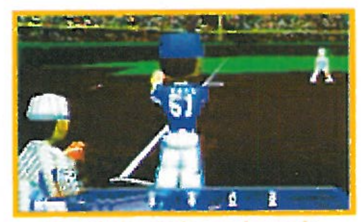
El hombre-barril de cerveza se dispone a salvar a la gente de su partido.

Super Live Stadium

Simuladores de béisbol y de cría y custodia, dos obsesiones japonesas con los juegos. Combínalas y tienes un producto que podría, en teoría, sacudir el mercado oriental. *Super Live Stadium*, de Aques, surgida de Square, consiste en «formar» a tu propio equipo de jugadores de béisbol. ¡Increíble!

La formación inicial de cada jugador se consigue sobre todo con una serie de rutinas de entrenamiento, pero sólo «crecen» cuando juegan partidos de competición oficial.

El objetivo final consiste en hacerse con un grupo de especialistas, en el que cada componente posee unas habilidades específicas. Es un juego para fans del béisbol, locos del entreno o canguros frustrados.



Tu trabajo consiste en hacer de este chico todo un campeón.

World Rally Champion

Los chicos de Arcadia tienen previsto lanzar al mercado PlayStation la conversión del título de PC *International Rally Championship* el mes de mayo.

Las imágenes del programa, que viene traducido al castellano, han sido rediseñadas completamente respecto a la versión para ordenador personal. A pesar de ello, cuenta con nueve vehículos (lo mismo que en PC) completamente remodelados para hacer un mejor uso de los polígonos. El jugador puede incluso ver a través de las ventanas del coche mientras conduce en el modo tercera persona. Puedes escoger entre dos modos: arcade y campeonato y hay cuatro circuitos escondidos (y un coche oculto), desarrollados exclusivamente para PlayStation.







El puñetazo del dragón de Ken está en su lugar. No podía ser de otra forma.



Quizá los luchadores tengan un aspecto infantil, pero saben lo que es un puñetazo. Y una patada.

Pocket Fighter

¡ACTUALIZADO!



Mira, el pecho de Zangief sigue siendo peludo a pesar de su aspecto deformado.

Capcom ha confirmado por fin que habrá una versión para PlayStation de su estupendo arcade *Pocket Fighter*, por lo que hemos decidido aportar más información sobre el juego que promete combinar el humor con la receta clásica de Capcom. Lo mejor de todo es el cóctel imprevisible que resulta de mezclar luchadores de todos los *beat 'em up* de esta compañía en un solo título, repleto de violencia pero en plan cómico.

Pocket Fighter mantiene a sus personajes súper deformados de dibujo animado. Cuenta con un sistema de control muy sencillo que consiste tan sólo en tres botones: puñetazo, patada y «especial». En este punto es en el que Capcom, lógicamente, pondrá todo su énfasis. Además de los típicos ataques especiales con agarre, el juego hace gala de una barra de carga para activar más ataques. Por lo que hemos podido averiguar hasta el momento, lo mejor de todo son los combos Flash, que además de tener un poder devastador, pueden incluso cambiar el traje de tu luchador.

Sin embargo, surge el eterno problema de la frecuencia de cuadros por segundo. La versión para Saturn utilizará la tarjeta de expansión de memoria, y todavía está por ver si Capcom podrá encontrar una solución a los problemas con los *sprites*. Muy pronto tendrás más noticias, aunque todavía no hay fecha anunciada para su lanzamiento. Suponemos que en Japón aparecerá esta misma primavera.



Bajo un sistema de tres botones se esconde un método de juego...



... complicado que incluye la recolección y utilización de gemas.



Stop Press

... **Metro-Golden-Mayer y Electronic Arts™** han firmado un acuerdo internacional de edición conjunta que incluye, al menos, cuatro de los próximos juegos interactivos de MGM Interactive. La alianza incluye tanto títulos de PlayStation como de PC, entre los que se encuentran *WarGames*, *Return Fire II*, *Rollerball* y el próximo proyecto de James Bond de Danjaq LLC y Eon Productions, que seguirá al éxito de *El mañana nunca muere*. Electronic Arts™ ha fichado también al jugador de golf internacional, **Tiger Woods**. La compañía de software prevé potenciar su posición en el mercado del golf interactivo con el lanzamiento el próximo verano de un juego de golf Tiger Woods para la consola gris...

... Konami ha confirmado que ***Metal Gear Solid***, su título para desbancar a ***Resident Evil***, aparecerá esta primavera en Japón. Así que ve preparando tus ahorros para después del verano...

... Konami también ha avanzado que está trabajando en un nuevo juego de lucha que todavía no tiene nombre. De momento, el proyecto es alto secreto. Sigue leyendo...

... La sorprendente empresa de desarrollo japonesa Muu Muu (responsable de ***Jumping Flash*** y ***Ghost In The Shell***) se ha unido a Enix para codesarrollar ***Astro Noku***, un juego de granjeros espaciales. Tu trabajo, como robot granjero, consiste en cultivar verduras galácticas en tu granja galáctica...



... ***Enigma***, de Koei, es una miscelánea interesante. Este título de acción en 3-D combina el estilo de exploración y disparos de ***Tomb Raider*** con la auténtica lucha de un *beat 'em up*...

... ***Coolboarders*** está siendo remozado para su lanzamiento arcade. ***Coolboarders – Arcade Jam*** será un juego totalmente nuevo...

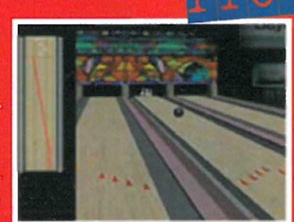
... ***Public School Justice*** (también conocido como ***Rival School***), el impresionante *beat 'em up* arcade de Capcom, puede llegar a funcionar con la tarjeta de Sistema 11 compatible de PlayStation, hecho sorprendente si tenemos en cuenta los gráficos. Por lo tanto, puede ser que aparezca una versión doméstica...

... Fox Interactive US ha firmado un trato con Gremlin. Los Sheffield podrán editar sus juegos en Estados Unidos a través de Fox y éstos crearán la marca Fox Sports Interactive...

Brunswick Circuit

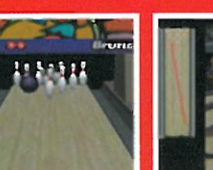
Pro Bowling

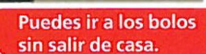
Supongo que estarás de acuerdo con nosotros en que no es un nombre muy inspirado para un juego, a no ser que seas un fanático de las competiciones de bolos.



Pero no nos adelantemos. El otro juego de bolos para PlayStation, *Ten Pin Alley*, era bastante divertido si jugaban varios jugadores. En serio, no estaba mal.

El circuito americano Brunswick viene a ser como para nosotros la liga de fútbol. Los mejores profesionales recorren el país compitiendo unos contra otros en partidas con premios importantes. El juego incluye a los profesionales reales (o al menos a once de ellos) y el diseño de las boleras también se corresponde con sus homólogas reales. Aquí, poco nos importa, ya que casi nadie, por no decir nadie, conoce a los jugadores o las pistas. Lo que nos interesa es el modo Ocho jugadores o el modo Carrera. Pero reivindiquemos también lo nuestro. ¡Queremos un juego de pelota vasca!

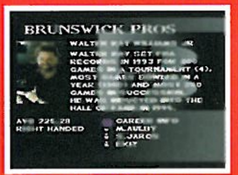




Puedes ir a los bolos sin salir de casa.



Mira qué pistas más pulidas.



Se trata de un jugador profesional.

Bass Masters

Tournament Edition

En Estados Unidos está a punto de aparecer otra licencia para un juego de pesca, que lanzará de nuevo THQ. Por aquellas tierras, los juegos de pesca siempre han gozado de respeto y de un éxito comercial considerable. *Bass Masters Tournament Edition* es el último ejemplo.

Podéis llamarnos aburridos pero no es la primera vez que nos lo pasamos en grande con un título de estas características. Sí, ya sabemos que la acción no es su característica principal, pero uno no puede evitar sentirse satisfecho cuando consigue atrapar un pez de grandes dimensiones.

En este caso, se ha hecho especial hincapié en el realismo, y en el título aparecen los lagos más importantes del circuito profesional (Minnetonka, Fork, Mead y Logan-Marin) junto a la población propia de pájaros, reptiles y demás habitantes sin escamas. Salvaje.

Si el juego llega a parecer en Europa, suponemos que será a finales de verano.





¿Puedes imaginar algo más fascinante que un juego de pesca?



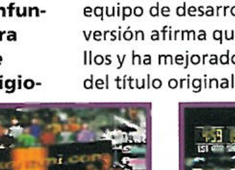
En serio, puede estar muy bien. Hay que darle una oportunidad.

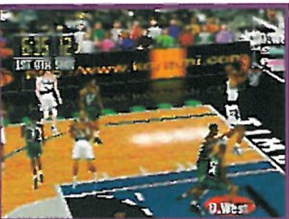
NBA In The Zone 98

Otra licencia de la NBA está a punto de llegar al mercado. Es normal que estés un tanto confundido con tanto título, pero para que lo sepas, la saga de *In The Zone* es la que realiza la prestigiosa Konami.

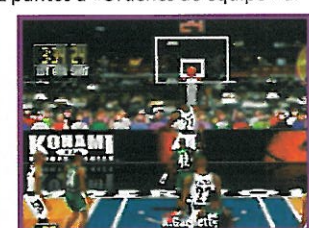
In The Zone 2 (que en realidad era *ITZ '97*) no tuvo mucho éxito, en parte debido a que todo el mérito se lo llevó *Total NBA 97*, un título muy rimbombante pero un tanto vacío. Por suerte, el equipo de desarrollo de esta última versión afirma que ha corregido los fallos y ha mejorado los puntos fuertes del título original. En concreto, Konami se jacta de haber rectificado las sombras que afectaban a la jugabilidad y que hacían que todos prefiriéramos *Total NBA 96*, y además aseguran que han mejorado el aspecto de estadísticas y tácticas.

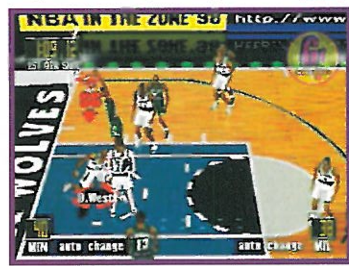
Ahora puedes ligar unas áreas específicas del juego con otras (suena muy rimbombante), además de asignar diez puntos a «Órdenes de equipo» diferentes. De hecho, puedes priorizar diversas estrategias de equipo, como por ejemplo, presión en todo en campo o rápidos contraataques. Y, cómo no, también se producirá una mejora en los aspectos gráficos.











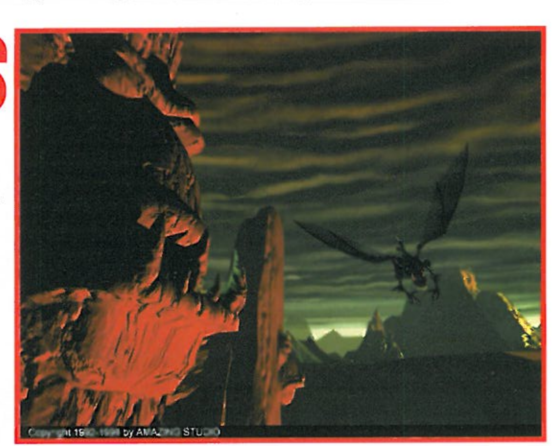
¿Podrá igualar a uno de nuestros favoritos, *Total NBA* de Sony?

Heart of Darkness

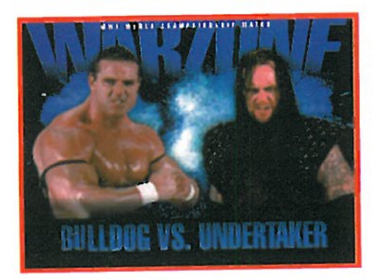
En un mundo similar al tuyo vive Andy, un chico como otro cualquiera. Su profesor le odia y su perro le adora. Pero lo que realmente le asusta es... la oscuridad. Hasta aquí nada nuevo.

Para rescatar a su perro, Whisky, secuestrado por las Fuerzas de la Oscuridad, Andy deberá hacer frente a sus miedos en un reino secreto, un mundo de fantasmas, demonios, monstruos maníacos y amigos extraños.

Los chicos de Amazing Studio han tardado cinco años en desarrollar este programa. El jugador tiene la posibilidad de interactuar con todo lo que está ante su vista. Hay 176 localizaciones diferentes, puedes disparar a los enemigos, recoger objetos o modificar los fondos. La banda sonora del título incluye temas creados especialmente para el juego. Esta aventura en 2-D estará disponible a partir del próximo mes de junio, según las previsiones de Ocean. Seguiremos informando.



WWF WARZONE





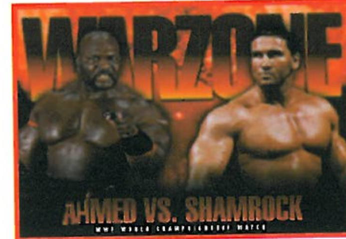


Sí, otro juego de la WWF! ¿Podrás resistir la emoción? ¿Se te pone la piel de gallina con sólo pensarlo?

De nuevo tenemos a Acclaim provocándonos con un poco de acción muscular simulada, pero de momento, la única pincelada de originalidad de *Warzone* es su modo crear a un luchador.

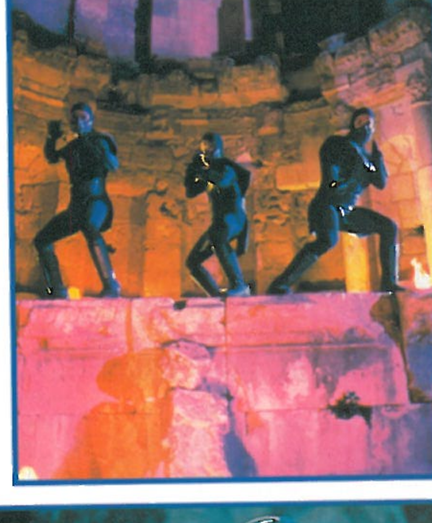
Sí, puedes crear a tu propio combatiente, intercambiando lo que quieras de la parrilla de colores y trajes y eligiendo el volumen de tu masa muscular o tu velocidad. Pero si todo esto te parece un esfuerzo demasiado grande, siempre puedes optar por una de las doce representaciones digitalizadas de luchadores reales, como Undertaker o Shamrock.

¿Qué más? Hay 50 quebrantahuesos a tu disposición, cada uno con su secuencia de vídeo animada propia. Y eso es todo lo que hay de nuevo.



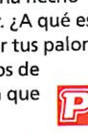
Todo ese esfuerzo tridimensional para crear a un tipo sudoroso en mallas rosas.

Mortal Kombat Aniquilación



Con unas secuencias de lucha aún más espectaculares, unos efectos especiales más sorprendentes y la utilización de toda la Tierra como campo de batalla, la película *Mortal Kombat: Aniquilación* comienza allá donde termina el juego *Mortal Kombat*, el enorme éxito de aventuras y ciencia-ficción de PlayStation.

Pronto podrás disfrutar en el celuloide de las aventuras de *Mortal Kombat*. El argumento trata sobre un grupo de esforzados paladines que ha derrotado a los guerreros del mal, procedentes del mundo exterior, en el torneo a vida o muerte llamado Mortal Kombat, con lo cual salvan la Tierra de la destrucción durante una generación más. Pero cuando los vencedores están disfrutando de su victoria, las puertas que llevan al mundo exterior se hacen pedazos y una figura gigantesca, con el rostro de la muerte, declara que la batalla no ha hecho más que empezar. ¿A qué esperas? Corre a por tus palomitas e instálate lejos de la pantalla no sea que recibas...



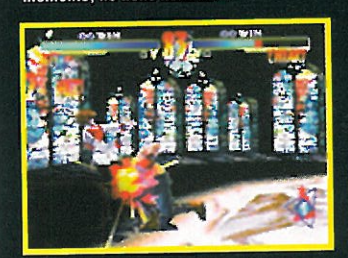






... *Mortal Kombat 4*, cuya aparición se suponía para la primavera, sufre un aplazamiento indefinido. Para ir abriendo boca, el equipo de desarrollo anuncia que la versión para PlayStation gozará de características exclusivas...

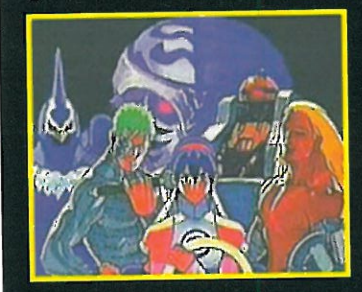
... Takara, responsables de la saga *Toshinden*, está trabajando en un juego de acción en 3-D. Hay una cámara dinámica y un modo dos jugadores cara a cara. De momento, no tiene nombre...





... ¿Otro juego de lucha en 3-D? Bienvenido. La empresa de desarrollo japonesa Racdym está preparando *Critical Blow* (abajo), y tiene buena pinta. Incluye luchadores que puedes crear a tu gusto y cuyas habilidades se consiguen tomando «cartas» que dejan los rivales derrotados...

... ¿Y otro más? ¡Qué bien! Capcom ultima los de detalles de *Star Gladiator Episode II: Nightmare of Bilstein* (abajo). Hay catorce luchadores y cada uno cuenta con una barra de energía de diferente longitud...



... ¿Un juego de lucha en 2-D tradicional? No sé, no sé... *Guilty Gear*, de la firma japonesa Arc System Works, se concentra en una complicada lucha y una animación fluida. Al menos eso es lo que nos han dicho.

Einhander





Estas imágenes no permiten ver la naturaleza tridimensional de los malos.

Si hay alguien capaz de resucitar al viejo *scroll shoot 'em up* en 2-D, no cabe duda que se trata de los privilegiados cerebros de Square Soft.

Los responsables de *Final Fantasy VII*, el impactante juego de rol del siglo, están a punto de editar también otra actualización en 32 bits de un viejo juego de este género clásico. Todo apunta a que *Einhander* puede ser el título que los frustrados jugadores viciosos del apisonamiento de los botones de la vieja escuela estaban esperando.

No falta ni uno de los elementos típicos. Por ejemplo, hay enemigos enormes que dominan el final de cada nivel, aunque también incorpora un par de elementos muy modernos.

Por lo que se refiere a los gráficos, es impresionante. Se ha realizado un trabajo tridimensional excelente, que se plasma sobre todo en los monstruos y enemigos antes mencionados, y en los fantásticos efectos de luz que iluminan todas las partes del juego. Además, el programa funciona con alta resolución.



Square se ha puesto manos a la obra y ha resucitado este viejo *scroll shoot 'em up*.

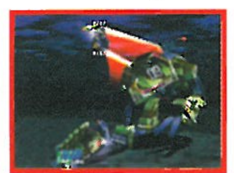


El sistema de reforzadores también es muy innovador. Puedes elegir entre uno de los tres «endymions» o naves. Cada una de ellas utiliza armas diferentes. Elige la primera, la mejor del lote, que puede disparar dos armas diferentes a la vez. La segunda puede incluso con tres, pero sólo hay una utilizable, aunque puedes almacenar municiones para las otras dos en tu camino. La tercera es para principiantes, ya que sólo puede llevar un arma recargable que puede completarse con otra arma fija y con el arma por defecto, una ametralladora de 20 mm.

Todos estos potenciadores añadidos debes conseguirlos de tus enemigos. Al derribarlos, puedes apoderarte de sus efectivos. Nos referimos a armas como el cañón Vulcan Gatling, un set de misiles WASP, granadas, una pequeña variedad de armas de energía llamada Hedgehog, un sable de cuchilla y la mayor de todas, el espectacular y poderoso cañón Riot.

El juego ya está disponible en Japón, por lo que parece que su lanzamiento europeo no tardará en llegar.







Gauntlet for PlayStation

Si eres un lector habitual sabrás que no dedicamos mucho espacio a las recopilaciones retro.

Sin embargo, en este caso, tendremos que hacer una excepción, ya que el segundo volumen de *Atari's Greatest Hits*, de Midway, cuenta con un título que creemos que es interesante. *Gauntlet*, para los que no lo sepáis, fue uno de los primeros títulos para varios jugadores. En su tiempo, su cabina para cuatro jugadores fue toda una novedad, y supuso una bocanada de aire fresco como alternativa a los consoleros solitarios.

Está por ver si soportará el paso del tiempo cuando aparezca próximamente junto a cinco «clásicos» más, no tan atractivos: *Millipede, Paperboy, Crystal Castles, Marble Madness* y *Road Blasters*. Bueno, *Marble Madness* tampoco estaba nada mal. ¡Si al final nos acabarán gustando!

Para ser sinceros, gráficos como éste ya no están a la orden del día.

Zap! Snowboarding Trix

Llega otro juego de *snowboard*. *Zap! Snowboarding Trix 98*, que es su título completo, acaba de debutar para PlayStation en Japón.



¿Otro juego de *snowboard*? Si que hay competencia.

La empresa se desarrollo Pony Canyon ha visto la luz y ha decidido lanzar su bien recibido esfuerzo en un mercado más lucrativo como es el de la PlayStation. Como en *Cool Boarders*, el juego se divide en sectores de carrera simple y sectores de cabriolas de estilo libre.

Los puntos importantes se conceden dependiendo de la complejidad y espectacularidad de tus maniobras. También hay una opción a pantalla partida en vertical para poder competir con otro jugador. Según las primeras impresiones, todo parece indicar que el punto fuerte del juego se encuentra en la parte de las carreras, mientras que la gama de movimientos libres no es tan impresionante.

Pero, al ver *Cool Boarders 2*, podemos confirmar que se trata de una secuela muy mejorada, por lo que habrá que ver si el título aquí analizado puede ser un buen competidor.



El que consiga mayor número de opciones y los...



... gráficos más realistas se hará con la corona. ¿Será éste tal vez?



A EXAMEN



Qué juegos vale la pena adquirir y cuáles no. *PlayStation Power* es la revista que sólo examina versiones acabadas para PlayStation, así que no te atrevas a comprar un juego sin haber leído esto primero...


GTA: No intentes hacer esto por las calles de tu ciudad. (12)


One: Un clásico de disparos, con elegantes gráficos en 3-D. (18)


Bloody Roar: Cantidades industriales de diversión. (22)

¡El negocio!
Toda la información esencial que necesitas sobre distribuidores, precios, posibilidades multijugador y periféricos compatibles la encontrarás en este apartado.



Súper truco
Te da una idea sobre cómo jugar. Y te ayuda a empezar cuando has adquirido el juego.

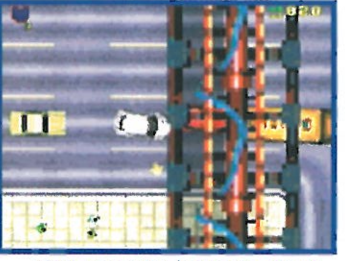
Puntuaciones
Terribles días de esfuerzo y noches de debate volcados en un número. Un examen, si tú quieres.

2 = *porca miseria*
5 = suficiente
7 = buen esfuerzo
8 = ¡un éxito!
9 = ¡cómpralo!
10 = ¡perfecto!

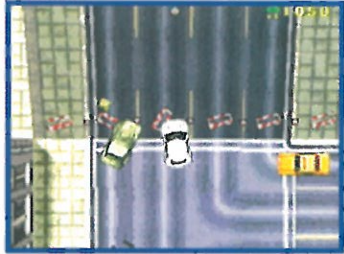


Cada mes lo más perfecto, el mejor juego para comprar está identificado con este símbolo.


Es hora de cambiar de vehículo. Aparca el taxi y toma el Lamborghini.


¿Qué es eso tan horroroso que te impide ver los otros coches?


Cuanto más rápido vas, más partes de la ciudad puedes ver.


Esas barreras significan que el puente está levantado. ¡Sáltalo!

De: Procin/BMG

Disponible: Sí

9.490 pesetas


1 Jugador


Tarjeta de memoria

Grand Theft


¡Para! Si te caes al río significará tu fin.


Esa pequeña cosa es una moto. Mmm.

Cuándo las apariencias significan menos que la personalidad? ¿Cuándo escogerás un coche con mucho espacio en la parte trasera en vez de elegir uno que parece fantástico pero es una birria? ¿Cuándo te olvidarás de la hamburguesa con patatas fritas y pedirás una ensalada con salsa vinagreta? Resumiendo: ¿cómo tiene que ser un juego antes de que deje de parecerte una birria?

Los desarrolladores de *Grand Theft Auto*, DMA, famosos por haber creado *Lemmings* y por no haber hecho nada destacable desde entonces, se han pasado tres años trabajando en este título. En primer lugar, *Grand Theft Auto* es muy desigual. Hacer un juego para PlayStation con una frecuencia de menos de 20 cuadros por segundo es cargárselo. Cuando te mueves rápido, el juego no se acelera como tal, sino que deja caer más y más imágenes de animación para producir el efecto de que te mueves más deprisa. Los miles de coches y personajes que vagan por este juego nunca llegan a parecer más que juguetes en la lejanía. Han convertido la versión PC en un título de PlayStation y lo han puesto a la venta. Pero bueno basta de rodeos. Ya va siendo hora de hacer referencia al juego. Sus contenidos han sido suficientemente utilizados en otros títulos: tráfico de drogas, asesinatos, bombardeos terroristas, atropello de inofensivos hari krishnas con un autobús... Sobre el papel, éste parece el tipo de material del que se cataloga como «nunca publicar». Vaya chiste. Lo mejor es que los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer. Este título acaba con cualquier objeción sobre la violencia y lo desagradable de su contenido (simplemente, no se parece en nada a lo que se supone se pretendía), efecto que también comporta que la trama no tenga ningún interés. ¿Por qué preocuparse del tráfico de drogas cuando sólo aparece un hombrecillo corriendo tras una maleta que desaparece sin darte








Todas las ambulancias parten de sus estaciones en ayuda de los enfermos y heridos.

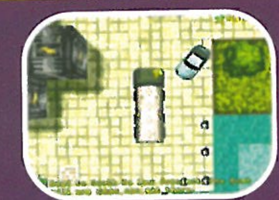

Conducir un coche como esta limusina por las calles de la ciudad es una auténtica pesadilla.

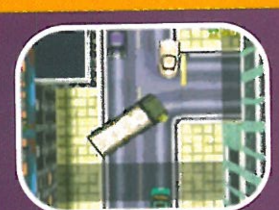

¡Huye antes de que te atrape!

Consigue dinero

Aquí te mostramos cómo funciona el juego en una misión típica. Hazlo, obtén tu dinero, y ves a por otro.


Tienes que recoger un camión que lleva una bomba y entregarlo.


Sigue la flecha que te llevará hasta el camión aparcado.


Blanco muerto a la vista. Aparca el coche y recoge tu dinero.


Al llegar a tu destino ves al abogado de tu compañero y le sigues.


Por desgracia era una encerrona. Una banda te acribilla a balazos.

t Auto

cuenta? Pulsa Cuadrado para eliminar a un tipo que va en su cochecito y lárgate en él. ¿Es un robo de auto de verdad, con heridos incluídos, o se trata tan sólo de un lío en el que todos chocan contra todos?

El otro punto escandaloso de *Grand Theft Auto* es la revolucionaria perspectiva cenital que, a medida que se desplaza verticalmente hacia arriba, te muestra la mayor parte de las calles adyacentes. De revolucionario nada. Es como uno de esos viejos juegos de coches con panorámica de arriba abajo, en los que no puedes ver las esquinas que se acercan. Alguien mucho más listo inventó los gráficos en 3D para no tener que soportarlo. A medida que vas conduciendo más deprisa sí, la cámara te ofrece una panorámica mayor, pero las esquinas aún te sorprenden y rebotarás contra el tráfico cada pocos segundos. En realidad, estarás mejor paseando en una camioneta que en un coche deportivo de oferta, ya que de ese modo no estarás chocando tontamente o perdiendo tu coche de vista tras los edificios, cuando das la vuelta a la esquina, mientras la cámara flota cercana. ¿Y qué es esa chatarra que te bloquea la vista en las calles? ¿Qué es? ¿Tuberías? ¿Cables? ¿Por qué? ¿Y las señales? Menos mal que son verticales y, como en la vida real, están hechas de postes delgados prácticamente invisibles. Tan pronto estás acelerando por el pavimento (evitando el maldito tráfico) como te quedas clavado tras haber chocado contra un obstáculo invisible, lo cual te obliga a girar en uno de los 15 puntos de *Grand Theft Auto*. ¿Por qué cada vez que giras siempre le das al botón equivocado? La flecha amarilla (que te dirige hacia tu próximo blanco) se va haciendo ilegible a medida que avanza sobre pavimentos y escenarios amarillentos. ¿Por qué todo parece tan descolorido? Dejémoslo.

> **Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer**

¿Por qué *Grand Theft Auto*, a pesar de todo, ha obtenido un ocho sobre diez? Porque cuando le perdonas sus fallos, te cansas de quejarte de su lentitud de imágenes y cuando casi dominas el arte de no conducir como un borracho hallas un gran, enorme e interesante juego. Tú eres uno de sus ocho personajes y empiezas el juego, sin armas y sin auto pero puedes recoger munición de cráteres que hay en la calle y, como sin duda estás al quite, robando vehículos que pasan por delante de ti. Éste, el crimen más frecuente de todos los crímenes de *Grand Theft Auto*, es lo más fácil de hacer. Sólo tienes que acercarte a un coche, pulsar el botón para robar el auto y correr hacia el lado del conductor, abrir la portezuela, sacarle del


Si te gusta otro coche, sólo tienes que tomarlo prestado.


A medida que vas chocando, los coches se van abollando.



¿Aún no te has cansado de mirar estos minúsculos cochecitos?

La flecha amarilla te hace ir en la dirección adecuada.




El mejor coche a eliminar es el de la policía.

Vigila. Los cruces de tres sentidos son peligrosos.






Te acabas de cargar a ese tipo de la moto.


¡Cuidado con la vegetación! No puedes pasar los árboles.


Los botones laterales te permiten patinar.

En busca del Sr. Asesino

Además de las misiones que te darán por teléfono, tu busca sonará y aparecerá arriba a la izquierda de vez en cuando con otra submisión para ti. Son trabajos que, básicamente, te darán dinero extra. Te las tendrás que arreglar tu solito, ya que normalmente estarás ocupado en otra misión y la flecha amarilla no estará disponible. Necesitarás tener un buen conocimiento de las calles de la ciudad para encontrar los lugares y objetivos, lo cual es una auténtica lata si persigues los últimos puntos para ir hacia la próxima etapa y no sabes muy bien cómo moverte.


Te pueden dirigir hacia un coche especial que quieres robar...


... o a lo mejor puedes llevar a un matón a través de la ciudad...


... o matar a la mujer de tu jefe. Sí, se trata de esa clase de juego.

coche y colarte en él. Sigue la flecha hacia los teléfonos, descuelga uno y te darán una misión que puede consistir en recoger a un colega ladrón de coches, matar a alguien, entregar drogas o bombas, etc. Hay un montón de actividades ilegales en oferta. De ahí los 18 certificados del juego y los atropellos menores que tienes que cometer. Una vez tienes un objetivo sigue la flecha amarilla (siempre te dirá hacia dónde ir) hacia tu blanco. ¿No te gusta tu coche? Puedes robar otro en cualquier momento del juego. ¿Aburrido? Puedes conducir y atropellar a quien se interponga en tu camino. ¿Quieres dispararle a alguien? Puedes saltar de tu coche y correr disparando de modo fácil al estilo de los antiguos juegos de TV a todo aquél que se te ponga por delante. Cuando das a alguien, éste es reemplazado por una pequeña mancha de mermelada. Si ya has tenido bastante y has llegado a tu destino, sabrás cuál es la próxima etapa de tu misión: el coche que has robado tiene que ir al taller; el ladrón de bancos quiere ir a su escondrijo; se tiene que instalar la bomba en un edificio; debes protagonizar acciones malas, etc. Cada misión tiene cuatro o cinco etapas y cuando todas las facetas se han cumplido (los tipos se han muerto o se han calmado), te diriges a los teléfonos otra vez para llevar a cabo otra misión parecida.

Las misiones son interesantes y difíciles. Pronto aprenderás que deberías aplastar completamente a la banda de motoristas antes de que te saquen de tu coche, por ejemplo, o que no deberías meterte en una zona bajo fuego intenso en un coche que no tiene siete vidas (de lo contrario explotará contigo dentro). Aunque



Ciudades similares

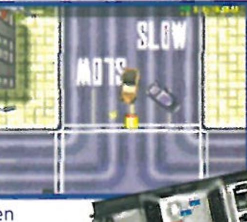
Tres ciudades distintas no son mucho a no ser que tengas en cuenta el tamaño de los objetos. Que haya 200 misiones en el juego y una intensa dificultad en algunos lugares hará que este título te dure siglos.

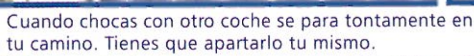



Ve a los teléfonos para conocer las distintas misiones de tus jefes.


Parece que el juego está aquí. Nunca escaparás en ese autobús.






Cuando chocas con otro coche se para tontamente en tu camino. Tienes que apartarlo tu mismo.

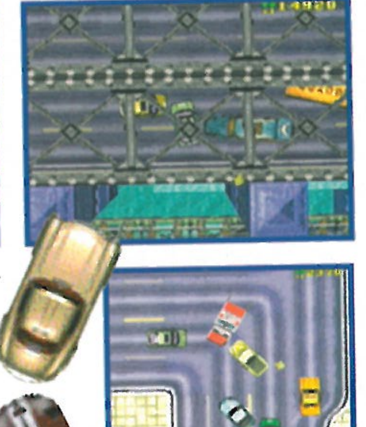








Puedes moverte a pie si lo prefieres. Pero es más lento.

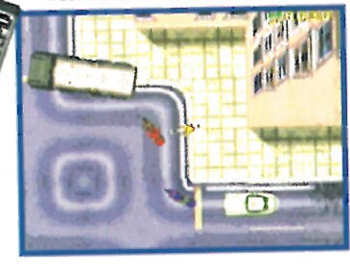


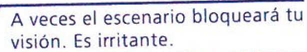
A veces el escenario bloqueará tu visión. Es irritante.

hay un truco para la mayor parte de las misiones, te sorprenderán con frecuencia los controles pesados y el insoportable tráfico. Todo eso hay que agradecerlo a las rutinas de la Inteligencia Artificial del juego que hay en los cientos de coches, faceta ésta que lo hace un poco lento. Cuando sigues un coche, la conducción es sensible. Mientras los coches en pantalla, y los que están inmediatamente fuera de ella, no hagan nada estúpido, no te importe lo que pueda pasar a unas millas de ti. No puedes verlo. No afectará al juego. NO ES IMPORTANTE. Muy listo, pero NO IMPORTA. Más imágenes por segundo, por favor.

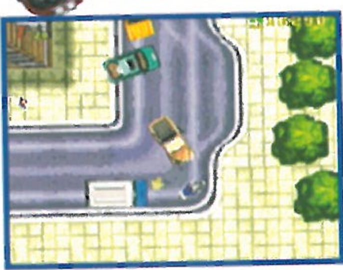
Sin embargo, la Inteligencia Artificial del juego aparece cuando has hecho unas cuantas cosas mal. Los policías empezarán a prestar atención y a iniciar persecuciones en ocasiones. Tras el aburrimiento de merodear por ahí, la acción se vuelve más interesante.

Aplasta unos cuantos coches más o atropella unos pocos peatones más y todo se acelerará; no sólo la persecución sino el bloqueo de carreteras y los disparos. Es una lástima que el aspecto de los tiroteos en el juego sea tan flojo. Es imposible apuntar con un poco de acierto, mientras que cualquier disparo hacia ti puede matarte al instante. En lugar de meterte en excitantes tiroteos con todas las armas que tienes a tu disposición, es mucho más sensato limitarse a conducir huyendo de tus furiosos atacantes, o hacia ellos.





Es interesante que puedas agotar todas las misiones y no se te permita avanzar. Más que seguir el más co-

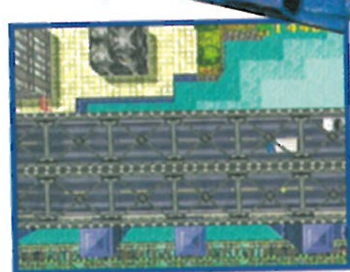


Haz lo que te guste. Puedes incluso robar la ambulancia si te apetece.





Si te disparan o te hallas dentro de un coche destruido, perderás una vida.



El juego parece mejor cuanto más se aleja la cámara.



Las grandes vías te permiten ir a toda prisa por la ciudad.

Es mejor que te tomes tu tiempo en estas curvas pronunciadas.

Música por favor

Uno de los mejores rasgos de *Grand Theft Auto* (imposible de demostrar si usas papel y letra impresa) es su música. Es la banda sonora de un videojuego del año. Cada vehículo que robas tiene un cassette diferente en su radio, por lo que te hallas cruelmente expuesto a un gran muestreo de músicas de coche en coche durante el juego. Hip Hop, House, Country, Rock, Folk... todos los estilos están incluidos.



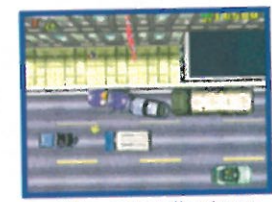
Los taxis llevan una radio, con canciones publicitarias y sonidos.



Las canciones que tienen más números son las que tienen ritmo.



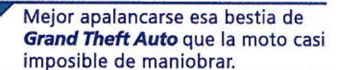
La mezcla de estilos acabará con tu idea de la buena música.



Otro embotellamiento en la gran ciudad.

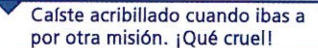


Debido a la CPU, los coches se conducen bien.


Mejor apalancarse esa bestia de ***Grand Theft Auto*** que la moto casi imposible de maniobrar.

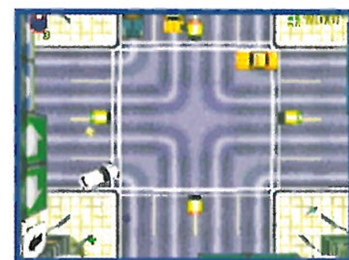


Si hubiera un modo de conducir sin tener que chocar a cada momento... En cuanto alcanzas un poco de velocidad te estrellas contra una pared.


Caíste acribillado cuando ibas a por otra misión. ¡Qué cruel!



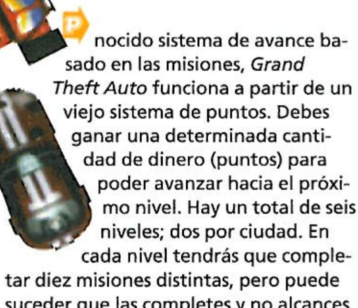







Si conduces un autobús, te reirás sólo durante diez segundos.

Esa caja amarilla es un semáforo aéreo sobre la carretera.

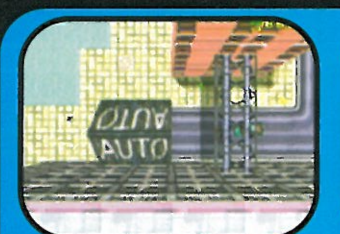


nocido sistema de avance basado en las misiones, *Grand Theft Auto* funciona a partir de un viejo sistema de puntos. Debes ganar una determinada cantidad de dinero (puntos) para poder avanzar hacia el próximo nivel. Hay un total de seis niveles; dos por ciudad. En cada nivel tendrás que completar diez misiones distintas, pero puede suceder que las completes y no alcances el número de puntos necesario para pasar al próximo nivel. Si echas a perder alguna de las misiones más bien pagadas, recibirás el castigo de tener que aburrirte y realizar tareas mal pagadas una y otra vez: atropellar peatones, robar coches, venderlos en los muelles... Al final podrás avanzar, pero te desesperarás durante tu empeño.

Volviendo al asunto del ocho sobre diez. *Grand Theft Auto* significa una victoria de la acción sobre los gráficos. Es un triunfo del ingenio y del diseño sobre la adversidad de una consola con sólo 2 MB de memoria RAM y un equipo de programación en casa exprimiendo PC gráficamente acelerados. Hay tanto por hacer y tal variedad de oferta que te durará siglos. Se necesita una buena dosis de imaginación para compensar los (una vez más) gráficos básicos pero la libertad que te da, la posibilidad de innovar y de jugar de la forma que te apetezca, así como la diversión simplista que te ofrece poder cometer crímenes hacen que, incluso el peor delincuente, reconozca la validez de *Grand Theft Auto*.

¡Coloreados!

Si los polis te acosan demasiado (el acoso policial se mide por una barra compuesta de cabezas de policías en la parte superior de la pantalla), puedes llevar tu coche robado a uno de los talleres de pintura de cada ciudad y repintarlo por poco más que nada, reajustar tu marcador y pasar desapercibido.



Tan pronto es azul y los polis van pisándote los talones...



... como se vuelve rojo y puedes volver a lo tuyo.



Acción
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

Gráficos
- Animación
- Efectos
- Presentación

Sonido
- Música
- Efectos
- Ambientación

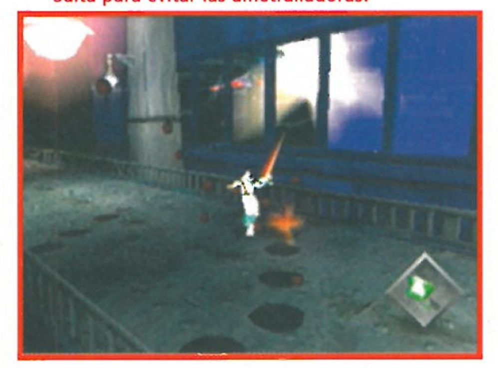


8




BLOODY ROAR
¡Libera la bestia que llevas dentro!
Demuestra que tus facultades para la lucha son excepcionales y enfréntate a unos adversarios cuyos poderes son brutales y estarán preparados para hacerte pedazos con sus garras.
HUDSON®
Virgin INTERactive
VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
C/ Hermosilla, 46 - 2º. dcha. • 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Fax: (91) 575 45 88
© 1998 Hudson Soft Company Limited. Bloody Roar es una marca registrada de Hudson Soft Company Limited.
Publicado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Limited.

Tienes un helicóptero de combate detrás de ti. Salta para evitar las ametralladoras.



Hay una docena de enemigos apuntándote con sus láseres. Será mejor que acabes con ellos.



Pasillo estrecho y armas terribles. Una combinación letal. Será mejor que no te lo pienses mucho.



De: Procin/ASC Games

Disponible: Marzo



1 Jugador

Tarjeta de memoria



Pad analógico

One



¡Mira qué imagen tan increíble! No falta de nada.

Una pequeña reflexión antes de empezar. Si los desarrolladores deciden crear una secuela de *One*, ¿se llamará *One 2* o simplemente *Two*? Parece una tontería pero no lo es, porque cuando los consoleros compren este increíble *shoot 'em up*, jueguen y, al final, lo completen, seguro que se volverán locos por su continuación.





De todos es sabido que, cualquiera que no ambiente su juego de acción en el futuro, corre el riesgo de sufrir un arresto, ya que parece que haya una ley que obligue a utilizar argumentos futuristas. En el caso de *One*, te encuentras inmerso en un futuro a 40 años vista. Y es en este punto, en el que el guión se transforma en algo bastante menos común. Tú eres John Cain, y al empezar la partida te despiertas amnésico y, lo que es peor, con una prótesis mecánica cargada con un buen arsenal en el lugar en el que antes estaba tu brazo izquierdo. No sabes cómo has llegado hasta el futuro, ni tampoco quién te ha colocado semejante extremidad mecánica en tu cuerpo. Pero una cosa es segura, las naves mecánicas y los enemigos que empiezan a atacarte desde el primer instante son reales, por lo que lo único que puedes hacer es salir corriendo como una liebre perseguida por galgos y moverte por los cinco niveles del juego, a la vez que intentas descubrir los secretos de tu pasado.

Una vez puesto en antecedentes acerca de tan paranoica situación, llega la hora de imbuirse en la mecánica de la partida en la que todo el mundo parece ir en tu contra. Lo primero que hay que decir es que éste es uno de los *shoot 'em up* más agotadores y frenéticos que hemos probado jamás. Desde el principio del

Encantado de machacarte

Como el objetivo del juego es, a todas luces, simple en grado sumo (arrasar cada nivel disparando a todo bicho que se mueva), los programadores han incluido una extensa gama de enemigos para que te encargues de sus últimos momentos y hacer la trama un poco más interesante.



¿Te gustaría morir presa de una torreta láser? No gracias.



Ni tampoco a manos de ese matón. No me hace gracia.



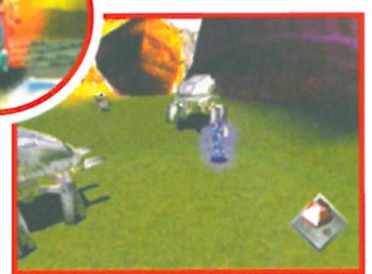
A lo mejor esta escopeta cuádruple no te molesta tanto...



¿Mira telescópica láser? ¿De eso se trata? Qué injusta es la vida.



Este nivel está repleto de saltos complicados, y además es contrarreloj.

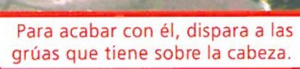


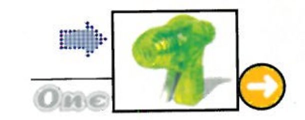
Esos robots empezarán a elevarse y querrán jugar a frontón con tu cabeza.



No me apuntes con el láser al trasero, indecente.

Para acabar con él, dispara a las grúas que tiene sobre la cabeza.





Un día en el futuro

Hay un montón de cosas que ver en ***One***. Cada nivel se compone de diversas secciones, cada una de las cuales presenta un buen número de desafíos. Aquí tienes un paseo por el primer nivel, para que te hagas una idea de lo que puedes encontrarte en este ***shoot 'em up***...



La historia empieza con un ataque con misiles.



Luego algunos suelos que se derrumban...



... la sala repleta de tropas enemigas...



... este infierno de plataformas...



... y por último este encantador y mortal jefe.

Dispara a esas vigas. Cuando hayas acabado con ellas, el jefe explotará.



Como puedes ver, se organiza un jaleo descomunal.



Más escenas de devastación. Empieza a ser preocupante.



Esos cascotes te impiden el paso. Llegó la hora del doble salto.

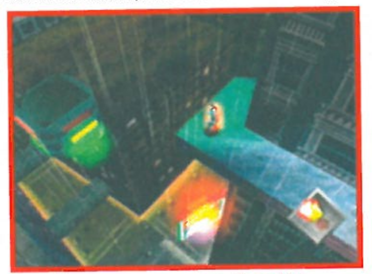
juego te verás acosado por todas partes por enemigos, francotiradores, helicópteros de combate, misiles, fuego de ametralladora... todo el tipo de armamento letal que te puedas imaginar parece haber sido ideado con el único fin de aniquilarte. Cuando finalices el juego, te darás cuenta que te ha resultado difícil recordar un solo momento en el que hayas podido detenerte para respirar.

El juego presenta únicamente un pequeño problema, y es tan pequeño que incluso harás la vista gorda. A veces, hay tramos demasiado largos que debes atravesar a base de complicados saltos, hecho que hace que la aventura se aparte un poco de su esencia *shoot 'em up* y tome un cariz más propio de un juego de plataformas. La cámara del juego se desplaza con un estilo cinematográfico impresionante, pero a veces resulta complicado saber con claridad tu posición cuando te encuentras sobre una plataforma. Por suerte, puedes ejercer cierto control sobre la cámara (haciendo que actúe como un *zoom*). Estos elementos del género de plataformas se han incluido para aportar otra faceta a la jugabilidad, pero *One* es un *shoot 'em up* clásico, por lo que estos tramos, un poco cansinos, actúan más bien en contra de la diversión. De todos modos, se trata de un factor sin mayor importancia, porque cuando analizas el juego en su totalidad te das cuenta que es un título realmente bueno.

Hay cinco niveles. Si quieres saber cómo están estructurados, échale un vistazo al apartado *Un día en el futuro* de este análisis. En pocas palabras, lo que puedes esperar es lo siguiente:



El juego no te da un respiro en ningún momento. Palabra de honor.



Digamos que es una situación delicada. Utiliza el D-pad.





Eso del fondo es un jefe que dispara con láser. Salta.

Ten cuidado con los pedruscos que caen.

La iluminación de neón es muy efectiva.



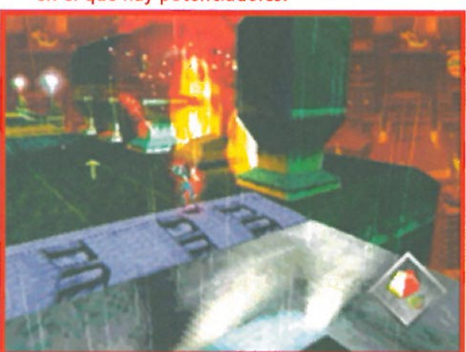
Este nivel está repleto de plataformas que se mueven o se derrumban.

Ten cuidado con los trenes que cruzan este nivel a toda pastilla.



Muy colorido, pero un poco cargadito.

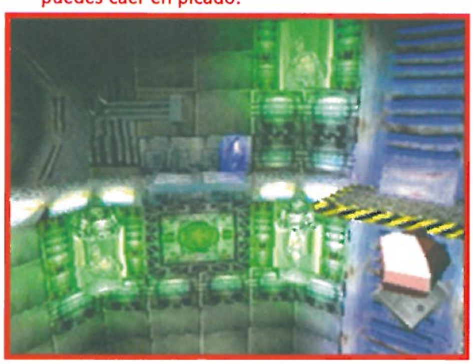
Dispara a ese muro para abrir un sector secreto en el que hay potenciadores.



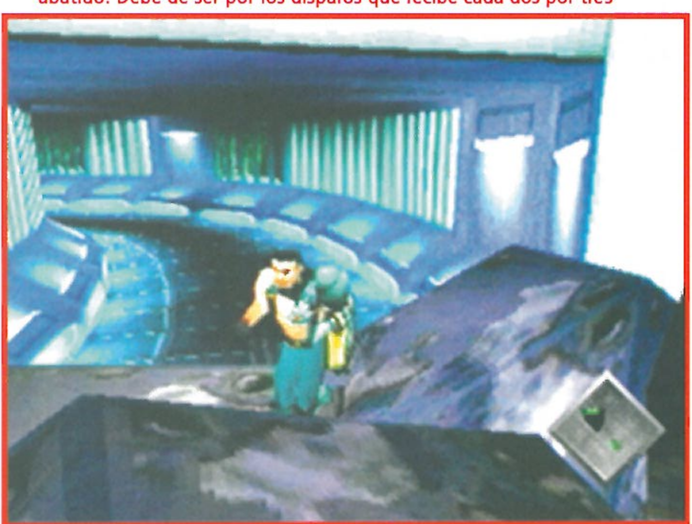
No te creas que la vida en el campo es menos peligrosa que en la ciudad.



Ten cuidado con estos saltos dobles, porque puedes caer en picado.

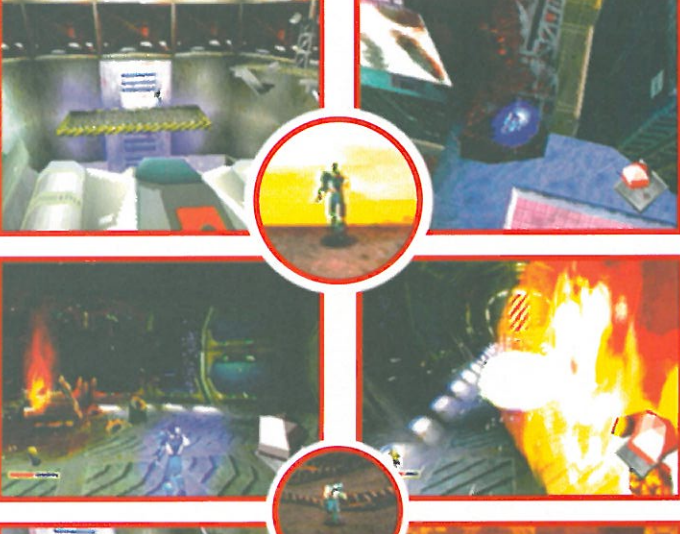


Uno de los pocos primeros planos de tu personaje. Parece un poco abatido. Debe de ser por los disparos que recibe cada dos por tres



Un poco alejado. Con el botón L2 podrás ajustar el enfoque.

Otra imagen de vértigo del nivel del rascacielos.



Salta como si te fuera la vida en ello, que es lo que está pasando.

Un misil de nada y te has quedado sin plataforma. Lástima.

huyes de un asalto a gran escala, debes «limpiar» una estancia de montones de enemigos, escalar muros utilizando plataformas móviles o que se derrumban (mientras te atacan por todos los flancos) y, al final, debes enfrentarte a un jefe de final de nivel cada vez más terrible. Elementos típicos de cualquier *shoot 'em up* de calidad que por sí solos podrían ser capaces de ofrecer un buen rato de diversión. Pero *One* se diferencia del resto de juegos de este estilo del mismo modo que el viejo juego de SNES *Super Probotector* se diferenciaba del resto de *shoot 'em up* de su época. Se trata del altísimo nivel de ingenio y de la gran variedad de opciones que se ofrece a lo largo del juego. Cada sección nueva contiene una sorpresa que requiere una buena dosis de recapacitación. Todos los jefes son diferentes y, como en *Super Probotector*, hay un montón de ocasiones en las que te verás literalmente desbordado por las circunstancias. A cada momento te encontrarás con un desafío considerable, ya sea por la dificultad que el juego esconde en un tramo concreto o por la aparición de un enemigo de armas tomar.

Pero el contenido del programa no es lo que demuestra el ingenio de sus creadores. El sistema de control también es muy inteligente. Para empezar, el héroe puede desplazarse por el entorno tridimensional utilizando el pad estándar o el analógico. Hay zonas del juego que se sortean mejor con el D-pad normal (saltos complicados o pasarelas estrechas, por ejemplo) y otras en las que el mando analógico funciona mejor. Por suerte, en líneas generales, el juego puede completarse con cualquiera de los dos, aunque siempre es de agradecer el poder elegir el que más te convenga. Pero mejor aún es toda la gama de movimientos de los personajes. Por norma general, en los *shoot 'em up* los personajes se limitan a correr, saltar y disparar. En *One*, tu personaje puede correr (a diferentes velocidades si utilizas el Pad analógico), saltar, dar saltos mortales, agacharse, bombardear, bucear, disparar, cargar y atacar al enemigo cuerpo a cuerpo si está lo bastante cerca. La utilidad de algunos de esos movimientos es cuestionable, y es evidente que a lo largo del juego no los necesitarás todos, pero los saltos dobles, el bombardeo, los ataques cuerpo a cuerpo y la carga y disparo siempre son útiles en algún punto determinado de la partida.

Uno de los puntos fuertes de cualquier *shoot 'em up* son los potenciadores. Aunque parezca extraño, *One* no goza de excesivos reforzadores, pero compensa esta escasez con un sistema de armamento sorprendente y original. Hay pocas armas que puedas obtener (un láser, misiles y un lanzallamas), pero el énfasis se centra en el medidor de rabia de tu personaje, que fluctúa según

¡Machácalo!

A veces, el camino puede estar bloqueado: un salto imposible, y esas rocas cortan tu huida. Entra en juego la interacción de calidad de *One* con el escenario.



Un callejón sin salida. ¿Qué pasará si disparas a ese cartel enorme?



Que se derrumba y te permite continuar. Perfecto.



¿Alguien sabe qué pasa? Yo no, y eso que estoy jugando.



¡Pirómano, va a quemar todo el edificio! Está loco.



Te están apuntando. Será mejor que te muevas.



Un buen truco: muévete siempre, no estés nunca quieto.



Con mucha rabia

One utiliza un medidor de rabia único en lugar de una barra de energía (o potenciadores con este propósito). La burbuja que aparece abajo se compone de segmentos, y si los pierdes todos eres hombre muerto. Puedes conseguir rabia destruyendo más cosas y eliminando a más enemigos. Cuando tu rabia crece, también lo hace tu poder armamentístico y tu habilidad para cargar y disparar, por lo que puedes volar más cosas. Al aumentar el medidor, cambia de color. Aquí te explicamos qué significa cada tonalidad.



El verde te indica un nivel normal. ¡Dispara!



El nivel amarillo es más poderoso.



Y cuando está rojo, vas como una moto.



Poder total. Dale a la bomba inteligente.



Si todo falla, dispara al enemigo.

tu actuación, y altera de forma radical tu capacidad destructiva. Este medidor está más detallado en la sección *Con toda la rabia*, pero para introducirte un poco te avanzamos que hay una burbuja flotante en una esquina de la pantalla que se compone de varias divisiones. Cada vez que te alcanza un disparo, desaparece una parte. Si las pierdes todas, mueres. Al matar enemigos o al hacer bien tu trabajo, puedes recuperar partes y, poco a poco, determinar el poder de tus armas. Es un gran mecanismo, ya que cambia el ritmo de la partida. Por ejemplo, con un arma cargada a tope puedes recorrer todo un sector sin preocuparte por los enemigos. Sin embargo, en otra ocasión y debido a un contratiempo, puedes estar bajo de energía, por lo que deberás dedicar parte de tu tiempo a acabar con todos los enemigos para recargar tu arsenal.

Aunque la jugabilidad es uno de los aspectos más importantes de cualquier juego sino el que más, cabe decir que en el caso de *One*, a este factor se le suman unos gráficos realmente impactantes. Desconocemos cómo lo han conseguido, pero en los momentos de acción más trepidante, la pantalla está repleta de polígonos que funcionan con una velocidad y suavidad fuera de serie. Puedes ver a la vez la puntuación de los enemigos y apreciar un montón de detalles y explosiones. Sólo en los momentos de mayor acción, todo se ralentiza un poco... pero muy poco. Las imágenes que ilustran este artículo demuestran lo que decimos sólo en parte, porque tienes que ver el juego en movimiento para hacerte una idea de la cantidad de cosas que se suceden en la pantalla.

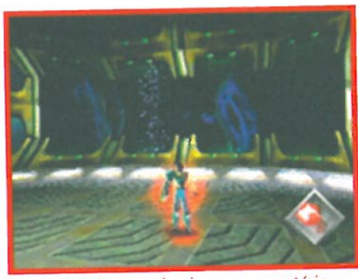
Resumir un juego como *One* es tarea fácil. Tan sólo tenemos que acudir al *Manual de grandes halagos*, abrirlo por cualquier página y empezar a copiar: «un clásico», «debes comprarlo», «sorprendente», «epopeya gráfica»... Y lo mejor es que a la PlayStation le hace falta un *shoot 'em up* decente. Sí, hay juegos de disparos en 3-D muy buenos que siguen la estela de *Doom*, pero es que hablamos de un juego de disparos clásico y entretenido, que se ha colado en el universo del 3-D. Resumiendo: se trata de un juego terrorífico que te recomendamos sin dudarlo ni un segundo.





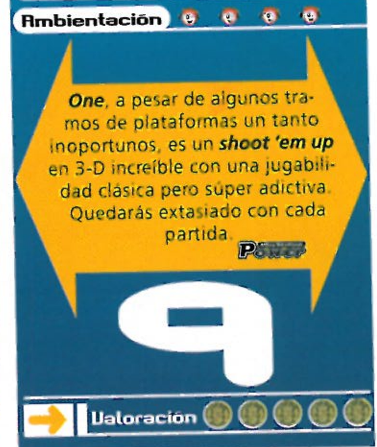


Esto me huele a chamusquina. En este juego nunca paras.



Cuidado con el calamar que está intentando romper el cristal y ahogarte.





Puntuación

Acción	
Jugabilidad	5
Originalidad	3
Adictividad	3
Gráficos	
Animación	4
Efectos	5
Presentación	3
Sonido	
Música	3
Efectos	4
Ambientación	4

One, a pesar de algunos tramos de plataformas un tanto inoportunos, es un ***shoot 'em up*** en 3-D increíble con una jugabilidad clásica pero súper adictiva. Quedarás extasiado con cada partida.

9

Valoración



Cuidado con el abismo, es más profundo de lo que imaginas.



Dispara a la torreta para acabar con esta locura.



Más fuego, más maneras de morir. ¿No se acaba nunca?



¡Por fin! Un punto de control. Ya hemos cubierto otro sector.

¡Transformers! (Osos hormigueros disfrazados...)

El apartado que hace de *Bloody Roar* un juego diferente es la habilidad de los personajes para transformarse en animales. Aquí tienes una lista con todos los *alter ego*.

Alice

Nuestro personaje favorito. Es súper rápida, ágil y poderosa. Con su apariencia al más puro estilo conejil, puede ejecutar algunos movimientos espectaculares.





Bakuryu

Bakuryu puede transformarse en un oso hormiguero. O quizá es una rata, no estamos seguros. Sea lo que sea, con sus zarpas puede dar algunos golpes mortales.

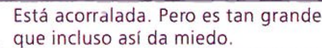












Está acorralada. Pero es tan grande que incluso así da miedo.



La apariencia simiesca de Greg le da un movimiento muy bueno, pero falla.

De: Virgin
Disponible: Marzo
7.990 pesetas





Bloody Roar



Bakuryu en plena transformación.

La cantidad de juegos poligonales en 3-D que surgió cuando apareció la PlayStation fue ridícula. Pero lo peor de todo fue que, aparte de los *Tekken* y *Toshinden* de este mundo, casi todos los demás eran bastante malos. De un tiempo a esta parte parece que las empresas de desarrollo han dejado a los *beat 'em up* tranquilos. Menos mal, porque así, cuando aparece algún título, como *Blooody Roar,* de Hudson Soft, como mínimo sabemos que se trata de un producto bien hecho.

Todavía hay un montón de *beat 'em up* en el mercado, por lo que se hace necesario que los títulos nuevos se diferencien claramente del resto. *Soul Edge*, de todos es sabido, lo consiguió gracias a sus armas características. *Bloody Roar* se distingue por los animales. Al principio hay ocho personajes y cada uno de ellos tiene su propio *alter ego* animal. En este análisis, te informamos sobre todos, pero no podemos evitar destacar a nuestros dos favoritos: Mitsuko, por ejemplo, puede transformarse en un jabalí, y la ágil y fantástica Alice es capaz de en convertirse en un conejo a escala humana. Pero lo mejor de todo es que los personajes animales tienen movimientos diferentes de los de los humanos, por lo que el signo de un combate puede cambiar radicalmente cada vez que algún personaje cambia su apariencia humana por la animal y viceversa. A medida que luchas contra un rival, atacando o bloqueando sus agresiones, se va formando una barra de energía. Cuando está completa, puedes pulsar el botón de transformación y cambiar tu

Fox

Fox es una chica, bueno, una dama. Vale, una dama-zorro. Es alta y fuerte y, aunque no es tan rápida como Alice, es más poderosa. Su ***alter ego*** zorril es tremendo.

Gado

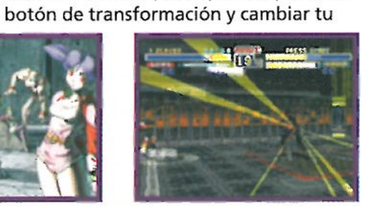
Gado puede transformarse en un león. Como humano, es muy bueno con las patadas, pero no es muy rápido. Al transformarse puede ejecutar movimientos fantásticos.













Alice es invencible. Bueno, en realidad no, pero casi.



Los escenarios son casi tan estupendos como los personajes.



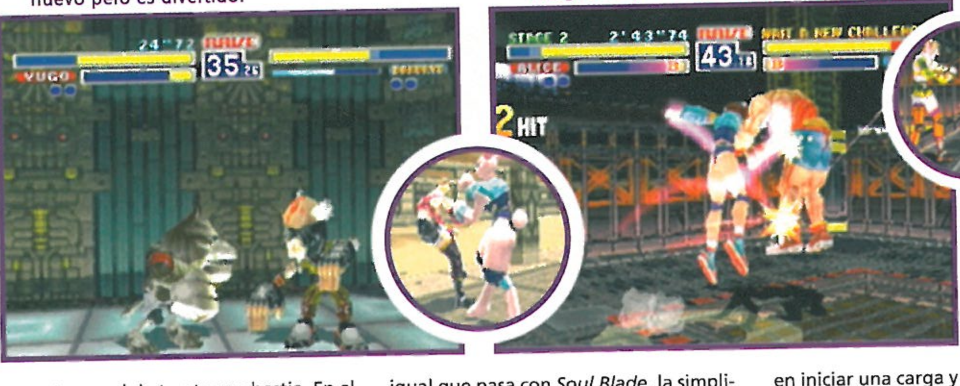
Es el tierno modo niños. No ofrece nada nuevo pero es divertido.



El gancho de triple giro de Alice. Una maniobra vertiginosa que no está al alcance de todos.



Modo Cabezas grandes. Este tipo de la derecha es muy duro. Mira qué cuello.



aspecto por el de tu otro yo-bestia. En el modo Bestia existe además el rasgo Rave (Entusiasmo), que potencia aún más tus habilidades de ataque.

¿Disponer de dos personajes en uno implica el doble de movimientos que otro *beat 'em up*? No, porque, a diferencia de la saga de *Tekken*, en la que se utilizan los cuatro botones para los ataques con las extremidades de izquierda y derecha, *Bloody Roar* sólo usa dos botones, uno para las patadas y otro para los puñetazos. En un principio puede parecer molesto, pero sólo tendrás este sentimiento hasta que te des cuenta de que, incluso con dos botones, los personajes pueden ejecutar doce movimientos básicos en su forma humana y todo ello antes de que puedas empezar a explorar los entresijos de tu *alter ego* animal. Sin duda, *Tekken 2* es un juego mucho más complejo y satisfactorio pero, igual que pasa con *Soul Blade*, la simplicidad y el original enfoque de *Bloody Roar* hace que sea un título diferente e interesante. Para empezar, los movimientos se hallan entre lo tradicional y lo fantástico, y puedes ver a los personajes golpeando, mordiendo o machacando a sus rivales de manera feroz (incluso puede que en más de una ocasión tu personaje sufra en sus carnes la humillación de verse volteado y lanzado a través del *ring*). El modo Bestia no es que sea muy diferente de tu apariencia humana, sino que además puedes utilizar el proceso de transformación como si de un arma se tratara. Cada vez que cambias de humano a animal se produce una especie de explosión pirotécnica. Si un rival está cerca, la explosión le pilla desprevenido y le hace salir despedido hacia atrás. Cuando probamos el juego, nuestro movimiento favorito consistía en iniciar una carga y acto seguido una transformación al acercarnos al enemigo. Espectacular y efectivo. Y cuando te aburras de semejantes peripecias (cosa que tardará mucho tiempo en pasar) todavía te queda un montón de suculentos aspectos a los que puedes hincar tus colmillos (o tus zarpas). Hay ocho niveles de dificultad que te entretendrán durante un buen rato, pero aun así, si los acabas todos, aún hay más. Lo único que debes hacer es darte una vuelta por el menú de opciones y elegir la que más te apetezca. En el aspecto visual puedes elegir el modo niños, en el que los luchadores aparecen con un aspecto más tierno y menos feroz que el de las bestias normales. Y si no, prueba con el

También puedes ver alguna obra de arte como ésta.

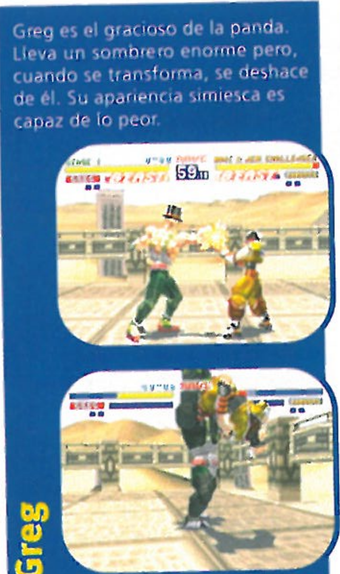
Eso puede hacer mucho daño. ¿O es tan sólo de una transformación?



Qué jovencita tan encantadora. Típicamente japonesa.





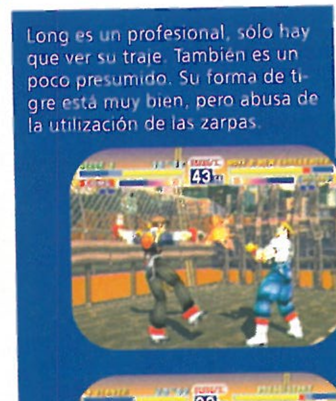


Greg

Greg es el gracioso de la panda. Lleva un sombrero enorme pero, cuando se transforma, se deshace de él. Su apariencia simiesca es capaz de lo peor.

Long

Long es un profesional, sólo hay que ver su traje. También es un poco presumido. Su forma de tigre está muy bien, pero abusa de la utilización de las zarpas.





¡Y aun hay más!

No creo que te aburras con las opciones normales, pero por si acaso, el juego incluye un montón de alternativas adicionales para que no pierdas el interés. Sólo tienes que echar un vistazo a los cinco ejemplos que te proponemos para comprobar que ***Bloody Roar*** es un ***beat 'em up*** muy competente que tiene cuerda para rato.



Aquí puedes ver a los luchadores de la CPU.



Opciones secretas. Consigue victorias para acceder.



Modo Cabezas grandes. Qué exagerados.



El modo Niños aún es más extraño. Pero divertido.



Los modos Supervivencia y Ataque cronometrado

Mitsuko

Mitsuko es, a nuestro entender, una mujer de armas tomar. En su forma humana es un poco lenta, aunque si te alcanza uno de sus golpes lo llevas claro.



Si me encontrara con alguien que se transforma en un animal saldría por piernas...

Yugo

No se trata del utilitario, sino de un luchador atlético que es capaz de transformarse en un lobo. En la imagen de abajo está ejecutando un empuje perfecto.





... a no ser que fuera un animalito encantador, como una ovejita o un hámster.







modo Cabezas grandes, que es muy gracioso aunque un poco molesto.

Por último, dispones de un menú de alternativas especiales que te ofrecen 12 opciones y que, al principio del juego, están vacías, por lo que no se pueden seleccionar. A medida que avanzas en el juego y consigues victorias se van activando, añadiendo así mayor duración al juego que, por lo menos en el modo Vs, te permitirá gozar de horas y horas de diversión.

Si intentas situar este título en el ránking de los juegos de lucha, está claro que estará entre los mejores. Para ser sinceros, la introducción renderizada es un poco pobre, y cuando la ves por primera vez piensas «oh, no, otra pobre imitación de *Soul Blade/Tekken*». La presentación y el aspecto general también dejan un poco que desear, pero no hay que desanimarse. *Tekken* 2 sigue siendo el mejor, aunque *Bloody Roar*, igual que *Soul Blade*, puede vanagloriarse (aunque sólo sea ligeramente) de ser una especie de embajador de la diversidad. Es muy bueno.

> ***Tekken 2* sigue siendo el mejor, pero *Bloody Roar*, al igual que *Soul Blade*, puede vanagloriarse de multiplicar la variedad**



Estos dos se están dando una buena paliza. Deberían aprender relajarse un poco. Quizá bebiendo una infusión o prendiendo un poco de incienso...



Transfórmate en una bestia antes de que acabe contigo.

Puntuación

Acción



- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

Gráficos



- Animación
- Efectos
- Presentación

Sonido

- Música
- Efectos
- Ambientación

Estamos ante un ***beat 'em up*** de los mejores. El sencillo sistema de dos botones es todo un desafío y la transformación en animales es muy original. Todo un ganador que ofrece horas y horas de diversión.



8





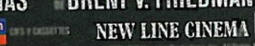
Valoración

SIN LIMITES

MORTAL KOMBAT®
ANIQUILACION

NEW LINE CINEMA PRESENTA UNA PRODUCCION LAWRENCE KASANOFF/THRESHOLD ENTERTAINMENT "MORTAL KOMBAT ANNIHILATION"
ROBIN SHOU TALISA SOTO BRIAN THOMPSON SANDRA HESS LYNN RED WILLIAMS IRINA PANTAEVA Y JAMES REMAR
CASTING DE FERN CHAMPION, C.S.A. & MARK PALADINI, C.S.A. SUPERVISION MUSICAL DE SHARON BOYLE Y JOHN HOULIHAN DISEÑO DE VESTUARIO JENNIFER L. PARSONS MUSICA DE GEORGE S. CLINTON
MONTADA POR PECK PRIOR DISEÑO DE PRODUCCION CHARLES WOOD DIRECTOR DE FOTOGRAFIA MATTHEW F. LEONETTI, A.S.C. CO-PRODUCIDA POR KEVIN REIDY PRODUCTORES EJECUTIVOS ALISON SAVITCH CARLA FRY BRIAN WITTEN
PRODUCIDA POR LAWRENCE KASANOFF HISTORIA DE LAWRENCE KASANOFF & JOSHUA WEXLER & JOHN TOBIAS GUION DE BRENT V. FRIEDMAN & BRYCE ZABEL
DIRIGIDA POR JOHN R. LEONETTI





LIDER

ESPECTACULAR ESTRENO EL 3 DE ABRIL
EN LOS MEJORES CINES


Bienvenido a tu cuartel general. Defenderlo es de vital importancia.


Buenas noticias. Llega la caballería en forma de tanque enorme.


Al final, la base enemiga cede al acoso de tus fuerzas.


Para tener éxito, tienes que producir cientos de unidades iguales.

De: Sony
Disponible: Sí
6.990 pesetas








Z







Aquí estás en uno de los niveles nevados del final.


Me temo que esto no es lo que quieres ver.



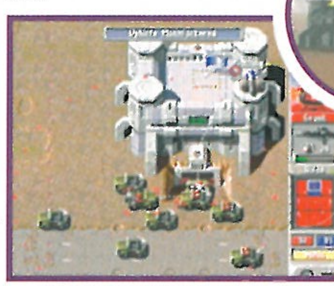
En un principio, los Bitmap Brothers, los reyes de la programación de los 80, concibieron *Z* para PC. Los Bitmap eran famosos por sus grandes juegos para Amiga (muchos de los cuales tuvieron sus conversiones para consola y PC), y se ganaron una buena reputación gracias a la calidad y jugabilidad de sus productos, en un mercado que estaba ya bastante saturado. Desgraciadamente, hoy día se han convertido en laureles olvidados.

Y la verdad es que editar títulos como *Z* no les ayudará demasiado a que reverdezcan.

Se trata de un juego que pretende seguir la estela de *Command & Conquer* pero por caminos diferentes. Tienes que dirigir a tus pequeños subordinados, producir refuerzos y, tras aplastar por completo a tu rival en un mapa, desplazarte a otro más difícil. Para hacer más interesante el panorama (y no ser tan literal respecto a *C&C*), las estructuras que producen unidades están esparcidas por toda la zona de juego sin que haya ningún jugador que, de momento, sea su dueño. En lugar de recoger minerales para ganar dinero y poder construir, *Z* te permite crear tantas unidades como necesites siempre y cuando el edificio esté en tu poder. El problema es que cuanto más poderosa es la unidad, más tiempo necesitas para edificarla.

Otro elemento que lo diferencia de *C&C* es la forma en que la acción afecta a las zonas ocupadas. Debes capturar banderas. Cada una de ellas marca una zona particular en el mapa. Si apresas una bandera, todos los edificios de esa zona son tuyos. Para saber cómo debes organizar tu avance te hace falta un poco de habilidad estratégica. A veces las banderas que dominan una zona pueden estar lejos del edificio que controlan, por lo que la bandera debe estar bajo vigilancia continua. Debes trabajar duro sobre el resto del mapa, capturando las zonas cercanas hasta que sean todas tuyas. Puedes asegurarte la victoria si destruyes el cuartel general del enemigo. Sin embargo, también puede pasar todo lo contrario, ya que si avanzas a lo loco y sin previsión, conseguirás que el enemigo se cuele en tus líneas y se apodere de tu base.

Z aporta un elemento de humor al género gracias a sus tropas, ya que están formadas por estúpidos robots, bebedores empedernidos de cerveza, que se dedican a la guerra porque sí. Viajan de planeta en planeta sembrando el


Esa línea tenue que se ve es la ruta que están siguiendo tus tropas.


Casi todas las unidades pueden atravesar esas formaciones rocosas.

El tiempo es oro

Aquí tienes algunas de las unidades que son esenciales para llevar a cabo tus planes napoleónicos.


Unos cuantos individuos al principio del juego. Tropas básicas.


Los *jeeps* pueden acabar con casi todas las tropas de tierra.


Un tanque pequeño. Es ideal para las matanzas todoterreno.


Pero aún mejor es el tanque medio que fustiga a las unidades.

Cómo conseguir un Bunker

En sólo tres pasos te explicamos lo que tienes que hacer para hacerte con un búnker y empezar a producir unidades de batalla.


Envía una unidad que sea más poderosa que los defensores.


En la base, pulsa sobre el menú de unidad y elige lo que quieres hacer.


Apresúrate a construir unidades de ataque nuevecitas y relucientes.





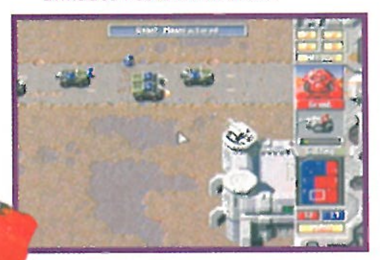

caos. Los escenarios son bastante variados por lo que se refiere a su composición (no por su concepción). Las pequeñas unidades futuristas van desde robots normalitos hasta *jeeps*, pasando por algunos tanques pesados y nidos de armamento.

Además existen varios tipos de tropas: las Psychos son rápidas pero muy débiles; las Grunts son tropas de ataque todoterreno y las Toughs van armadas con potentes lanzacohetes, pero son muy lentas. Sin embargo, los francotiradores que se encargan de disparar son muy precisos incluso a largas distancias, por lo que puedes acabar con el conductor de un vehículo enemigo y luego mandar a uno de tus subordinados para que lo robe.

El sonido no está mal. Incluye muestras que te avisan cuándo te están atacando en alguna zona o te comentan tu progreso. La música de acompañamiento es también aceptable. Sin embargo, y así empezamos la parte más triste de nuestro análisis, si desactivas los efectos de sonido y la música, la jugabilidad se acelera de manera evidente, hecho que permite que el desafío sea mayor. Con el sonido activado, el juego tiende a desarrollarse con una animación tan rápida como un nadador en una piscina de cemento líquido. Y eso no es lo que esperábamos.

A *Z* le falta el tipo de jugabilidad adictiva de *C&C: Red Alert* (el maestro del género), debido a algunos factores como el que acabamos de mencionar. La dificultad puede llegar a ser demasiado complicada en algunos niveles. Para completar algunos sectores hay que tener más paciencia que un santo, y resulta muy fácil perder todo el interés antes de encontrar la combinación exacta de movimientos de tropas y ataques que debes llevar a cabo para ganar, todo lo contrario de lo que ocurre en *C&C*, dónde hay un millón de fórmulas para ganar. De este factor se deriva que el juego pueda llegar a hacerse repetitivo, ya que aunque pruebes muchas estrategias diferentes quizá no ganes nunca. Si a esto le añades tiempos de carga interminables, ya te puedes hacer una idea. Incluso jugando con un ratón, (algo que puede facilitar mucho las cosas, al menos en *C&C*) el juego mejora sólo un poquito.

No te lo tomes a broma. Se aproximan unos tipos azules armados hasta los dientes.




¡Malas noticias! Se acercan los malos para conquistar tu base.


Si consigo esa bandera antes que el enemigo me recompensarán.

Puntuación



Acción

Jugabilidad	2
Originalidad	2
Adictividad	3

Gráficos

Animación	2
Efectos	2
Presentación	2

Sonido

Música	2
Efectos	2
Ambientación	2

Esta combinación de gestión de la producción, estrategia y humor podría haber sido una fórmula de éxito, pero finalmente el esfuerzo en la jugabilidad, la acción y los gráficos ha resultado ser un poco mediocre.

6


Valoración


Necesitas más tiempo para construir tanques.


Construye otra torreta para defenderte mejor.


Esos tipos retrasan el final de una unidad.


El juego empieza a complicarse muy pronto.


El enemigo machaca a tus tropas con facilidad.


Puedes construir unidades más exóticas más adelante.


Aparecen unos mensajes cuándo tus unidades están preparadas.

Recoge que recogerás

Quizá sea rizar el rizo, pero si buscas algún aspecto positivo, uno de los que valen la pena es la variedad de armamento de qué dispones. Mira todo el arsenal que puedes conseguir.



Un misil unidireccional. De éstos tienes un montón.



Un misil guiado. Hay una cámara que lo sigue en su recorrido.



El arma piraña. Es como un pez relleno de explosivos.



Un misil busca-objetivos. Lánzalo y él solo buscará el objetivo.

De: New Software Center/GT Interactive
Disponiable: Sí
6.990 pesetas


1-2 Jugadores


Tarjeta de memoria

Critical Depth



El equipo francés cuenta con un submarino amarillo con dos brazos. ¡Están locos estos tipos!


Esta imagen tiene buena pinta, pero en general el aspecto del juego deja bastante que desear.

De dónde ha salido este título? Por norma general, es una buena costumbre contar con algunos antecedentes de un juego antes de probarlo. Características, rasgos únicos, información sobre su jugabilidad... Con *Critical Depth* empezamos el análisis totalmente ciegos, aunque en este caso, probablemente fue una ventaja, ya que así pudimos ir desgranando todas las características del juego sin tener en cuenta un posible *pedigree* anterior que nublara nuestro juicio.

Lo primero que comprobamos fue el estilo gráfico. El mecanismo en 3-D es bastante precario. El problema de la superposición no es muy evidente, pero la ruptura de los polígonos es un hecho palpable. A veces puedes ver el interior de los objetos hasta que te acercas; en ese momento, el juego decide diluirlo en las paredes. En otras ocasiones te encontrarás atrapado entre una pared y una planta submarina, serás incapaz de salir sin razón aparente y estarás sujeto a una ruptura incesante de objetos poligonales a tu alrededor; esto te dejará desorientado por completo. Pero a pesar de todo, hay algo familiar en los gráficos. Algún aspecto que te recuerda a algo bueno.

Vayamos a por la estructura del juego. El argumento se centra en el descubrimiento de varias Puertas Umbral bajo el mar. Se sospecha que estas puertas son una especie de pasadizo que conduce a otro planeta (un cuerpo celeste habitado por la raza de los Reticulanos), que se han situado aquí como primer paso para invadir la Tierra. Sin embargo, esto no es cierto, porque el gobierno ha estado tratando en secreto con los Reticulanos desde que llegaron por primera vez, durante el famoso incidente Roswell. En resumidas cuentas, tú eres uno de los doce personajes (agente de la CIA, agente francés o agente soviético, entre otros) y debes investigar al más puro estilo *Expediente X* para saber qué se esconde tras estos extraños sucesos.

Esta trama podría inducir a pensar que te verás envuelto en una misión táctica de alto secreto, parecida a la de *Nuclear Strike* o, para ser



Los escenarios son variados. Aquí tienes una cúpula de cristal.



Objetivo localizado. ¿Qué tal un par de misiles para acabar con él?

Puede verle

***Critical Depth* no es lo que estábamos esperando. Pero al menos, su jugabilidad competitiva ofrece algo de entretenimiento. Se trata de una carrera (y de una batalla) para obtener cinco vainas de energía. Encontrarás algunas en el fondo, y otras ya estarán en posesión de un rival. En ese caso, tienes que acabar con él para que suelte la vaina. Aquí puedes ver cómo funciona.**



Recoge todas las vainas que descansan en el fondo del mar.



Ahora barre bien el fondo marino en busca de alguna arma extra.



Dispara a los enemigos para que suelten las vainas. Recógelas.


Cuando tengas las cinco vainas, encuentra la puerta y sal.



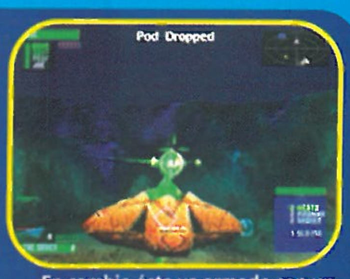
Vibrante. Es un misil que tiembla un poco. Es muy extraño.



El lento. Un objeto grande y lento pero muy explosivo.



Cada submarino tiene su propia arma especial.



En cambio éste va armado con un poderoso láser.

más precisos, a la de *Tiger Shark*, pero no es así. Sí, tienes unos objetivos, pero las misiones se reducen a vagabundear por la zona de juego intentado recoger cinco vainas de energía que activarán el Umbral para poder escapar del nivel. Es más, tienes que hacer todo esto al mismo tiempo que lo hacen unos cuantos personajes más. El resultado es un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo tipo de armamento y que también se encuentra disperso por el fondo del mar. Se trata de un *shoot 'em up* en 3-D en el que la ambientación submarina bien podría ser el espacio intergaláctico o cualquier otro medio tenebroso. Una vez más, uno se queda con la sensación de que no es más que un pálido reflejo de un título al que ya ha jugado antes...

> **El resultado es un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo el armamento que pueden recoger**

¡Y LO ES! El juego lo ha desarrollado el mismo equipo que creó *Twisted Metal*. Cuando lo descubres, te das cuenta de repente que en realidad, este juego es *Twisted Metal*. La única diferencia está en que se desarrolla bajo el agua. *Twisted Metal* no fue un título increíble cuando salió (polígonos que fallaban y una pobre frecuencia de imágenes por segundo), y los gráficos de *Critical Depth* no son mejores, sobre todo si tienes en cuenta cómo han avanzado los juegos tridimensionales para PlayStation en los últimos meses. Al situarlo dentro del agua, la velocidad vertiginosa y la acción explosiva de *Twisted Metal* quedan relegadas a un segundo plano.

El juego se salva por el diseño de los escenarios de las batallas. Hay once en total y, para ser justos, su diseño es muy interesante. Por ejemplo, tras hacerte con un par de vainas de energía, que tendrás que evitar que el enemigo te las arrebate y acabe el nivel a tu costa, puedes dedicarte a navegar y descubrir los secretos del nivel. En uno, por ejemplo, hay un pequeño templo submarino. Entra y descubrirás toda una red de túneles repletos de reforzadores. A menudo los enemigos también descubren el secreto y el combate toma un nuevo cariz cuando ambos intentan destruirse en un claustrofóbico laberinto de pasillos. Una buena idea.

¿Disfrutarás con *Critical Depth*? Cuando lleves algún tiempo, sí. Y, en cierto modo, no podrás evitar la tentación de echar otra partidita.







Uno de los muchos túneles secretos del juego. Busca hasta dar con zonas escondidas que te permitan descansar un rato.



Puntuación

Acción
- Jugabilidad: 3
- Originalidad: 2
- Adictividad: 3

Gráficos
- Animación: 1
- Efectos: 2
- Presentación: 2

Sonido
- Música: 2
- Efectos: 2
- Ambientación: 2

Twisted Metal bajo el agua pero no tan bueno. Un desastre gráfico que se aguanta por su jugabilidad moderada pero que, en realidad, no es tan bueno como su antecesor terrestre.

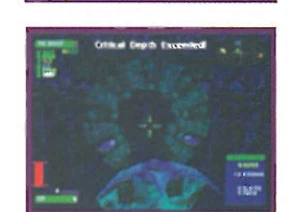
Power: **5**

Valoración: 3/5

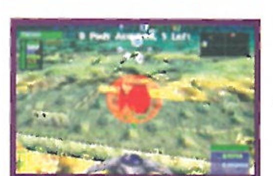




Un submarino hundido. No hace nada.



La salida. Está cerrada. Busca más esferas.


Hazte con el icono de la piraña para conseguir más potencia de fuego.



Éste es el artefacto de la CIA. Rápido, pero pequeño.



No son latas de refrescos sino cargas de profundidad mortales.

Una chica a cuatro patas. ¿Dónde crees que va?

Ésta es la sección del cuarteto de las motos. Pero no la controlas.

Un tipo inocente y estúpido. Elimínalo para mayor diversión.





De: New Software Center/GT Interactive

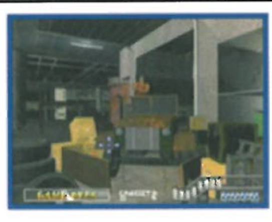
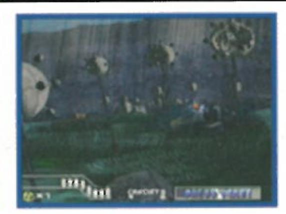
Disponible: Sí

6.990 pesetas





Maximum Force



Cazador de tiburones



En cuanto empieces la sección subacuática de la primera misión, cárgate las minas en un cierto orden y podrás acceder a este sorprendente subjuego. Tienes que disparar a tantos tiburones como puedas dentro de un tiempo límite a la vez que intentas no dar a las señoritas en bikini. La recompensa será una pequeña ventana que te dirá cuántos tiburones has matado. Si fallas, la penalización será... bueno, no hay ninguna. Pero las increíbles imágenes de esta sección te compensarán.

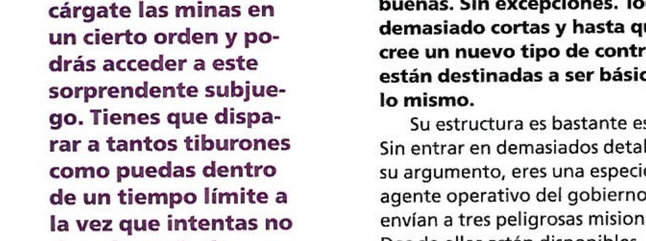


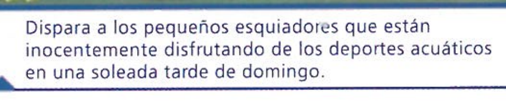
Este tipo está metido en líos de drogas. Elimínalo.

Mete la moneda en la ranura. Pasa unos minutos haciendo posturitas frente a una enorme máquina tragaperras, haciendo ver que eres el mejor del universo y luego puedes marcharte completamente satisfecho. Ése es el trato. Ése es el contrato. Ésa es la razón por la que algunos juegos arcade que utilizan pistola de luz son irrisorios. Y por eso las versiones caseras no son tan buenas. Sin excepciones. Todas son demasiado cortas y hasta que no se cree un nuevo tipo de controlador están destinadas a ser básicamente lo mismo.

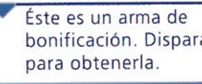
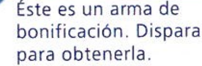
Su estructura es bastante estándar. Sin entrar en demasiados detalles sobre su argumento, eres una especie de agente operativo del gobierno a quien envían a tres peligrosas misiones. Dos de ellas están disponibles desde el principio y, una vez las has completado, puedes intentar la tercera misión secreta. En la primera, vas en busca de unas cabezas nucleares. Hay una escena en una embarcación, un viaje submarino a través de un campo de minas y, finalmente, un enfrentamiento decisivo en un enorme hangar donde se almacenan las cabezas nucleares. La segunda misión trata de atracos a bancos y terroristas. Verás bastantes escenas en las que tendrás que esconderte tras mostradores y cajeros, abrir ascensores y un enfrentamiento final sobre el tejado de un edificio. La tercera y última misión te llevará a un viaje a través de la jungla en el que intentarás hacer desaparecer un cártel sudamericano de drogas. Cada una de ellas dura poco más de cinco minutos. No obstante, como ya sabrás si te gusta este tipo de juegos, la inclusión de números de precisión, disparos usados, tiempo transcurrido, daños sufridos y aciertos significa que puedes jugar una y otra vez para mejorar los marcadores. *Maximum Force* tiene también unos cuantos secretillos. Cuando decimos unos cuantos, nos referimos a los que hemos descubierto hasta ahora, pero estamos seguros de que debe de haber más. En la segunda misión, tras disparar ciertas minas en un orden determinado, se accede a un mini juego en el que disparas

> **Las misiones tratan sobre armamento nuclear robado, atracos a bancos, terroristas y el viejo y leal cártel sudamericano...**





Dispara a los pequeños esquiadores que están inocentemente disfrutando de los deportes acuáticos en una soleada tarde de domingo.

Éste es un arma de bonificación. Dispara para obtenerla.






Mira este ataque frenético. Apúntate y participa en él.





Club de tiro

No creas que el Club Internacional para Juegos de Pistola de Luz tiene demasiados socios. Probablemente podrías meterlos a todos en una caja de zapatos y aún te sobraría espacio para unas pantuflas. Pero su número sigue creciendo y es en la PlayStation donde puedes encontrar la mayor parte de ellos; muchos más que en cualquier otro tipo de consola. Aquí tienes cuatro títulos de los más recientes. Todos merecen una ojeada.

Judge Dredd

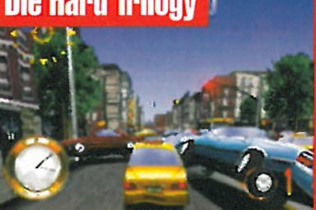
Analizado en el número 9 de *PlayStation Power*, obtuvo una puntuación de 6/10. Es una buena adquisición para tu colección de juegos. Sus imágenes prerrenderizadas no son nada del otro mundo, pero la acción merece la pena. No es implacable pero sí bastante frenética y, por supuesto, siempre tienes la emoción de hallarte inmerso en un cómic, lo cual hace que valga la pena por lo menos echarle un segundo vistazo.Es compatible con la pistola Gun-Con 45 y merece una oportunidad.

Crypt Killer



De nuevo debemos insistir. Los juegos de pistolas de luz son habitualmente, en su nivel más básico, simples galerías de tiro disfrazadas de videojuegos. Con esto en mente, incluso *Crypt Killer* tiene una sólida base para ofrecerte buen entretenimiento. El ritmo del juego es pobre —algo imperdonable si se tiene en cuenta la naturaleza rudimentaria del género de los juegos de pistola de luz—y, lo que es peor aún, las imágenes en 3-D no son las que todos esperábamos.

Die Hard Trilogy



Un fantástico título que muchos han calificado de tres juegos en uno. ¿Por qué lo describen entonces? Porque es eso exactamente. La sección que tiene lugar en el aeropuerto es la parte de la pistola de luz y, aunque no puedes usar la nueva Gun-Con 45 con él es un buen ejemplo de juego en 3D. Vale la pena comprarlo aunque sólo sea por su sección de disparos... y por su sección *Die Hard*... y por su sección *Die Hard with a Vengeance*. Un clásico de la PlayStation.

Time Crisis

Él es la única razón por la que se habla de juegos de pistola de luz. Hizo que Namco creara la Gun-Con 45 y es una indicación de lo que los videojuegos nos pueden deparar en el futuro. Su atractivo consiste en una acción con buen ritmo e imágenes en 3D que captan la calidad y ambientación del original. Además tienes el botón de escape. Pulsa el botón de disparar y te escabullirás de la acción, evitando lo peor. Suéltalo y te verás de nuevo metido en el meollo. Esto te ofrece una interacción que transforma el juego de una simple galería de tiro en una absorbente y emocionante experiencia.

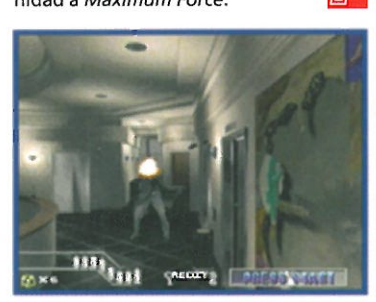
a todos los tiburones que puedes en un tiempo límite.

Hasta ahora todo parece bastante estándar pero al mismo tiempo divertido. La gran desilusión es para tus ojos. Muchos de vosotros no estaréis familiarizados con los Mega CD o los CD-ROM de Sega para Mega Drive. Si lo estás, sabrás exactamente de qué estamos hablando. La Mega Drive no tiene buena capacidad para el 3D, así que el Mega CD hace trampas sacando bonitos gráficos de un CD. De modo parecido, más que usar las numerosas capacidades en 3D de la PlayStation para crear un mundo poligonal y llamativo (como en *Time Crisis* y *Virtua Cop*), *Maximum Force* opta por usar secuencias prerrenderizadas. Son gráficos bastante malillos. Están creados en un sistema informático caro y mostrados como un vídeo a través de la PlayStation. El resultado es un poco pobre. Sobre esta «película» se han puesto personas digitalizadas que se arrastran desde cráteres o surgen de repente en un primer plano y que nunca parecen pertenecer a la secuencia de vídeo animado de la «película» del fondo. Lo paradójico es que a pesar de que las imágenes renderizadas originales son increíblemente realistas, cuando las pasas a PlayStation parecen toscas en comparación con los mundos poligonales relativamente poco realistas que ahora son tan comunes.

Todo ello nos lleva a la conclusión de que *Maximum Force* es, en la medida de sus posibilidades, bastante divertido. Tienes el arma y no tienes que comprar nada más, así que dale una oportunidad a *Maximum Force*.



La mayor parte de las mujeres del juego no tienen ningún papel.





Ve con cuidado con los asaltantes como éste.

Puntuación

Acción
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

Gráficos
- Animación
- Efectos
- Presentación

Sonido
- Música
- Efectos
- Ambientación

Es un juego sólido aunque no en la misma línea de *Time Crisis*. Puedes comprarte *Maximum Force* para justificar la adquisición de tu pistola, pero no esperes demasiados fuegos artificiales.

6

Valoración





Dispara al helicóptero. Vigila las naves.



Hay mucha acción explosiva.



Estas chicas son malas. Elimínalas.



De nuevo los tipos de las drogas. ¿Lo sabías?





Hill es el cabecilla de su equipo. Bueno, más bien el cabezón. Vaya pedazo de cabeza...

¡La invasión marciana! ¡Nos atacan! Ah, no, si sólo es Dennis Rodman con el pelo verde.

¿Quién es Tufty? ¿Y por qué tiene esa pinta? En *He creado un monstruo* tienes la solución.

De: GT Interactive
Disponible: n/d

1 Jugador

Tarjeta de memoria

NBA Hangtime

He creado un monstruo

¿Te parece que los jugadores de la NBA son aburridos? Lo que necesitas es la opción Build-o-Matic™ para crear un jugador. Puedes inventar tus propios y extraños jugadores, ponerle la vestimenta que quieras, cambiar sus estadísticas y guardarlos en la tarjeta de memoria para utilizarlos posteriormente en los partidos.



Crearé a Tufty, el jugador definitivo.



Jugará con los Chicago Bulls.



Y será un auténtico estorbo.

Cuando apareció *NBA Jam* de Acclaim fue toda una revelación. No pretendía ser un juego realista. Todo el énfasis se centraba en la diversión alocada que producía. La velocidad, los emparejamientos imposibles de dos contra dos, los increíbles mates de otra galaxia con saltos fantásticos, los efectos del balón, los hilarantes comentarios... Todo estaba encaminado a provocar la risa. ¿Dónde queremos ir a parar? La buena noticia radica en que *NBA Hangtime* es una continuación de la saga de *Jam*, y por lo tanto contiene todas estas características. Lo malo es que todo esto ya lo habíamos visto antes y, gráficos aparte, los juegos anteriores nos parecen superiores.



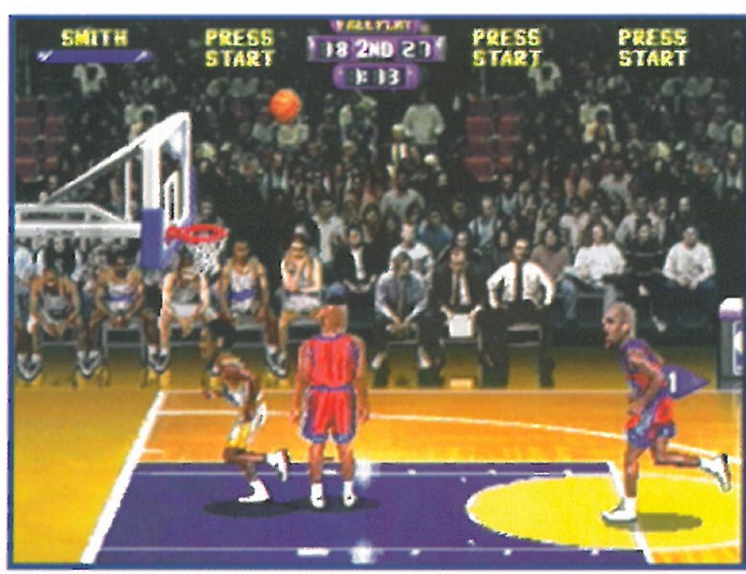
Tufty anota una canasta increíble con un mate que podría romperle todos los huesos.

NBA Hangtime es un juego bastante completo que presenta a los 29 equipos de la NBA, cada uno de los cuales cuenta con seis jugadores elegibles que se pueden utilizar en equipos de dos. Hay casi 150 jugadores individuales, cada uno de ellos con sus propias características. También hay un modo torneo y un montón de opciones para escoger pero, y aquí está el fallo primordial, la pantalla principal del juego es un auténtico campo de minas. Acostumbrarse a escoger jugadores y equipos y a iniciar un partido puede convertirse en una verdadera pesadilla que al final acaba por cansar.

Una vez has seleccionado a tu equipo, empieza el partido. No hay problemas. Los jugadores responden, los movimientos son inteligentes y también la defensa del contrario. Lo malo es que el título tiende a compensar el mal juego (algo así como los sistemas de «caza»



Si no te mueves rápido, te pitarán falta. ¡Qué miedo!



Sus cabezas parecen enormes. Pero ésa es la medida estándar. Pueden ser incluso más grandes, como ya debes saber.



Creo que sería una falta ilegal. Habrá que consultar con el árbitro.



Los saltos estratosféricos están a la orden del día.



Ese tipo de la izquierda parece un poco perdido. Parece que esté tomando las medidas de su mesita de noche.





que se utilizan en los juegos de carreras para hacer que los coches circulen en una piña). Para un jugador novato está muy bien ya que los marcadores siempre son ajustados, pero al cabo de un tiempo resulta tedioso. Más que un partido de baloncesto parece un intercambio de golpes de tenis. Lo bueno sólo llega cuando conectas un Multitap y sitúas a cuatro jugadores humanos en la cancha. En teoría debería ser una pasada... Y decimos en teoría porque en la redacción estamos un poco cansados de los juegos en baloncesto en 2-D, y el resultado de la experiencia no fue tan bueno como cabía esperar. Pero si lo tuyo son los juegos de baloncesto, el potencial para cuatro jugadores es enorme.

Si hablamos de gráficos, la cosa cambia. La cancha, con sus inevitables reflejos, es impresionante (la PlayStation facilita que lo sea) y las animaciones son divertidas (como siempre lo han sido en los juegos de *NBA Jam*). Todo está muy bien, aunque tampoco se ha innovado demasiado.

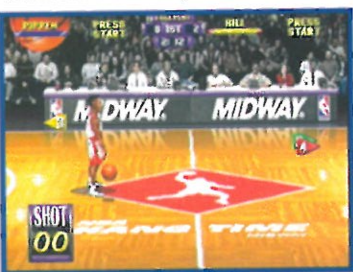
Sin embargo, hay un gran problema que todavía no te hemos confesado. Aunque *NBA Hangtime* es completo y muy correcto, resulta tremendamente común. Se han limitado a sacar la impronta de *Jam* de algún cajón, le han quitado el polvo, y la han metido en la PlayStation. Lo malo es que esto ya lo hicieron hace ya algún tiempo con *NBA Jam TE*. Después del tridimensional *NBA Jam Extreme*, *Hangtime* significa a nuestro entender un paso atrás. Si te encantan este tipo de juegos, no saldrás decepcionado, pero si esperabas algo original o diferente, debes saber que no hay nada nuevo bajo el sol.



Ese jugador de la derecha está a punto de derrumbarse. Muy mal.



Un lanzamiento muy alto que, por lo que parece, no será canasta.



Cuando a uno se le acaban las ideas, puede acabar como este pobre jugador.

Con ese pobrecillo del medio están haciendo un bocadillo. Y a los del banquillo no parece importarles demasiado.



Puntuación

Acción
- Jugabilidad: 2
- Originaldad: 1
- Adictividad: 3

Gráficos
- Animación: 3
- Efectos: 3
- Presentación: 1

Sonido
- Música: 1
- Efectos: 3
- Ambientación: 2

Es muy rápido, y los partidos para cuatro jugadores siempre acaban entre carcajadas. Pero está muy manido. No hay nada innovador con respecto a la saga de ***NBA Jam***. Y eso no es lo que esperábamos.

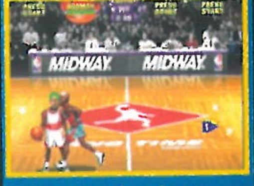
Power

5

Valoración

Dos cabezas mejor que una

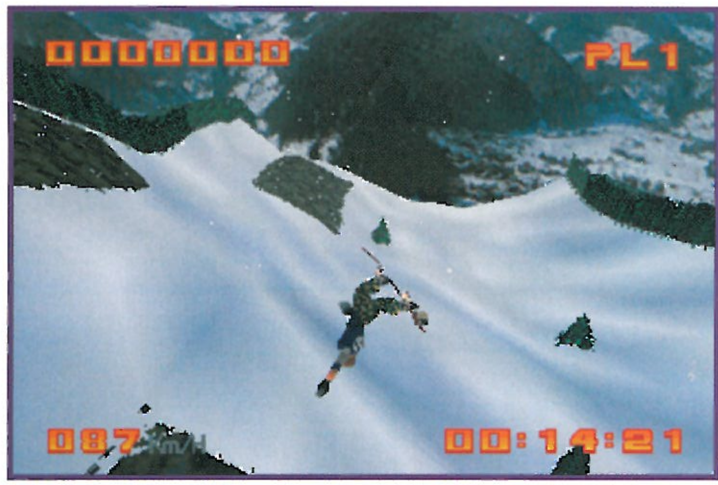
Algo pasa en la NBA. Quizá alguien ha puesto algo en el agua, pero los juegos *Jam* son famosos por sus cabezas sobredimensionadas. ¡Mira este tipo!



Tamaño de cabeza normal. Ya es bastante grande.



Si te quieres reír elige el modo ***Big Head***



Esto no se ve cada día: una rueda con una sola mano y en una tabla de *snowboarding*...



No hay nada como rasgar el aire a través de un valle en forma de V, en una clara y gélida mañanita de invierno.

De: Proein/Eidos
Disponible: Marzo

1 -2 Jugadores

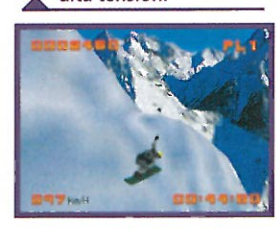
Tarjeta de memoria
Pad analógico

Chill


A falta de vacas congeladas...


Ya sabes que la cosa se pone fea cuando no puedes ni ver la pista...


Es maravilloso saltar por encima de torres de alta tensión.



Desde que Since Jay Kay enseñó a la «generación MTV» que descender por laderas heladas sobre un trozo de madera era muy divertido, el arte del *snowboarding* se ha convertido en una práctica muy extendida. Para aquéllos que no sepan nadar, o que no disfruten dejándose todos los dientes empotrados en el duro asfalto, la nieve es la opción más blandita y, por lo tanto, la más sensata, aunque también la más húmeda.

Ahora los chicos de Eidos se han apuntado a la moda, aunque afirman haberle dado un giro muy personal a su nueva y, decididamente diferente, oferta. *Chill* (ése es su nombre) pone incluso más énfasis en las piruetas más fardonas, rompecuellos que el número uno de Sony, *Cool Boarders 2*. Los chicos de Silicon Dreams han diseñado 50 pendientes, que se abren paso a través de cinco montañas, incluso han incluido algunos niveles con saltos escondidos y avalanchas que tienes que esquivar. A tu disposición tienes 21 tipos de tabla y cuatro jugadores diferentes para avanzar desde los niveles más facilones hasta los descensos más arriesgados, a los que deberás enfrentarte en tu fase «soy el *namber güan*».

Podrás saltar edificios, árboles, zanjas e incluso desafiar a la suerte en un arriesgado salto por encima de ovejas congeladas de frío y, gracias a una muy hábil opción de *playback*, también tendrás la oportunidad de admirarte justo en la media-pirueta sobre estos desdichados animalitos de granja. Además, *Chill* te permite lanzarte el vacío con tu parapente, con el objetivo de hacer puntería en una diana allá a lo lejos. Los chicos de Eidos han creado un artilugio que se mueve a una velocidad de 30 cuadros por segundo y unas pistas inmensas diseñadas a través del arte del *data streaming* o carga durante la partida, además de un modo dos jugadores en ambas opciones: pantalla partida y opción de enlace. Y por si todo eso fuera poco, también es compatible con el pad analógico.

Los gráficos están bastante bien, en especial las escenas nocturnas que son muy efectivas, con un toque de lluvia con copos blancos, luz trémula y polvo de nieve que se levanta a tu paso, flotando detrás de ti. Los creadores de este juego han preferido dar más importancia a la velocidad de los *surfers* que al perfeccionamiento de los detalles, ya que se aprecia demasiado pixel suelto. La música es otro de los puntos fuertes de este CD. *Chill* ofrece muchas melodías rap, máquina, *rock*, *drum and bass*, etc. *Chill* se convierte en un producto divertido y entretenido, aunque para los consoleros excesivamente exigentes puede que no sea el título que estaban esperando. Prepárate para ponerte tu equipo *Stussy* y lanzarte al monte.





Acción
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

Gráficos
- Animación
- Efectos
- Presentación



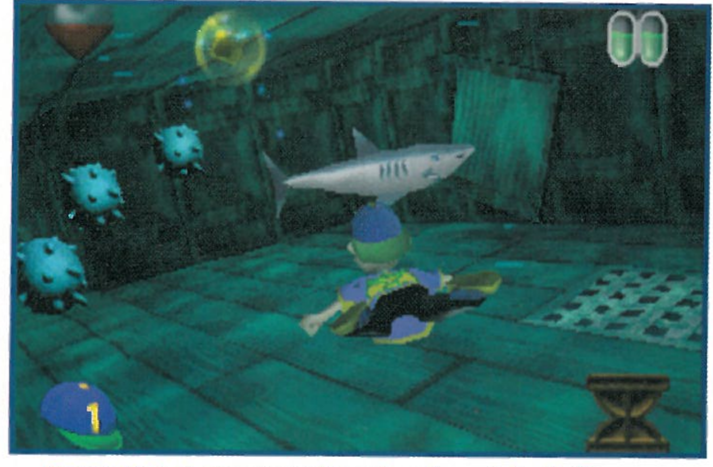
- Música
- Efectos
- Ambientación

***Chill* es un juego divertido y, según en que momentos, incluso trepidante. Sería una auténtica maravilla con alguna mejora gráfica. De todas formas, sigue siendo un título interesante.**





Rascal conseguirá engancharte al Pad como una lapa.



Desengáñate si crees que estás ante un juego infantiloide.

De: Sony/Psignosis/Traveller's Tales
Disponible: Marzo
7.990 pesetas





Rascal

Psygnosis está decidida a apoderarse del mercado PlayStation en los próximos meses. Al lanzamiento del esperado y espectacular *Alundra* se le sumará, en breve, un nuevo programa que, aunque su planteamiento dista mucho del rol, no deja de ser una aparición espléndida. Su título es *Rascal* y pertenece al cada vez más de moda genero de plataformas en 3-D. Este nuevo desafío, creado por Traveller's Tales, tendrá en el carismático *Croc* a su más directo competidor.

La aventura de *Rascal* empieza en el momento en que el malvado Evil Time Overlord secuestra al padre de nuestro héroe, una especie de inventor que responde al nombre de Casper Clockwise. En ese mismo instante, el título da rienda suelta a la odisea de Rascal y este intrépido chavalote se introduce en la máquina del tiempo, armado con una curiosa pistola lanzaburbujas. Al final de ese laberinto temporal se encuentra el papá del protagonista.

Rascal se desarrolla a través de seis inmensos y laberínticos escenarios de ambientes diferentes, que recorren diversas etapas de la historia de la humanidad: un castillo medieval, el mundo azteca, el lejano Oeste, un galeón pirata, la Atlántida y el laboratorio, que corresponde a la etapa actual. Una de las curiosidades que aporta su desarrollo es la división de cada una de las fases en tres tiempos diferentes, lo cual da como resultado la existencia de 18 fases. En estas pantallas, deberás esquivar montones de peligros, eliminar a los enemigos más variopintos, buscar llaves en los más recónditos agujeros y cómo no, saltar de plataforma en plataforma.

Los gráficos de *Rascal* son sin lugar a dudas, y con el permiso de Lara Croft, de los más conseguidos dentro del entorno en 3-D. Éstos ambientan de una manera alucinante la acción del juego; oscuros pasajes interiores para crear una atmósfera claustrofóbica. Todo esto no es de extrañar ya que te encuentras ante un juego que se mueve a una velocidad de 50 cuadros por segundo, con unos gráficos de alta resolución que desarrollan la friolera de 232.000 colores. El increíble trabajo realizado por Traveller's Tales permite decir que estás ante una de las experiencias gráficas PlayStation más parecidas al fantástico *Mario 64*, aunque se echan en falta algunos exteriores.

El uso de las cámaras y de los puntos de luz te permite seguir la acción de manera fluida y sin sobresaltos, ofreciéndote siempre el mejor ángulo de visión. Excelente trabajo en este sentido.

Mención aparte merecen los carismáticos personajes que pueblan este CD. El diseño de éstos ha corrido a cargo de la empresa Jim Henson's Creature Workshop, los creadores de los famosísimos *Teleñecos*. La intro es un excelente ejemplo de todos los detalles que conllevan el diseño de los personajes. La música acompaña de manera excelente el desarrollo del juego y crea una magnífica atmósfera. Los saltos de *Rascal* no son demasiado precisos y en muchos momentos te encontrarás achicharrándote en medio de la lava o ahogándote en algún charco. En el punto en que esto se hace muy evidente es en el momento de cruzar largos pasillos y saltar tres o cuatro plataformas seguidas. Esta imprecisión se puede detectar, aunque con menos claridad, a la hora de disparar a tus enemigos, ya que en muchas ocasiones caerás ante la presión de algún malhechor. Una verdadera lástima.

Estos pequeños defectos se pueden superar con un intenso entrenamiento y con la ayuda del Pad analógico. Gracias a este artilugio en muchos momentos tendrás la sensación de estar ante *Mario 64*.



Se trata de un juego complicadillo.



¿A qué esperas para tener este juego?



El lanzamiento de piedras es una de las especialidades en *Poy Poy.*



Estos niños de hoy en día son de lo más guerreros.

De: Konami
Disponible: Abril






Multi- Tap

Poy Poy




La inevitable isla de Pascua.


Podrás escoger los escenarios.


En *Poy Poy Cup* encontrarás una tienda.

Bienvenido al nuevo deporte del futuro: el Poy Poy. Aquí llega la última vuelta de tuerca de los japoneses de Konami. La considerada por muchos reina del simulador deportivo, con permiso de *Actua* y de Electronic Arts, se lía la manta a la cabeza y te ofrece en su nuevo lanzamiento un deporte innovador y bastante original.

La acción te sitúa en una especie de *ring* circular en el que debes enfrentarte a otros tres luchadores y lanzarles todo tipo de objetos para conseguir dañarlos hasta acabar por completo con su existencia. Como ves su originalidad es relativa ya que *Poy Poy* se podría definir como un cruce entre *Bomberman* y *Blastchamber,* con gráficos infantiloides. La cantidad de objetos que puedes lanzar, la manera que escoges para hacerlo y la potencia que utilizas en cada lanzamiento consiguen aumentar la adictividad de este CD.

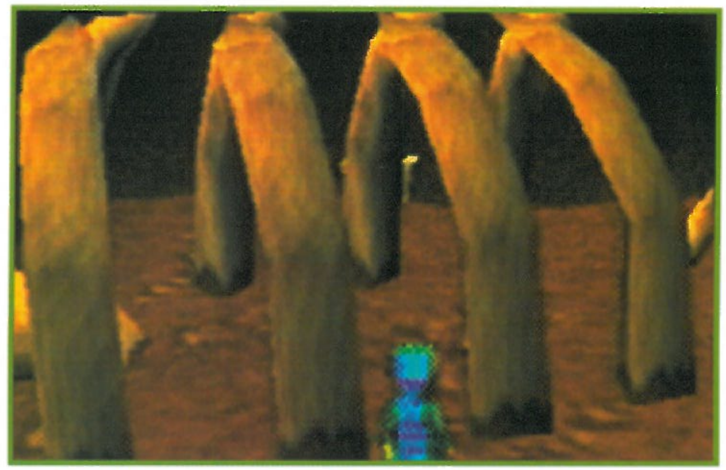
Los gráficos que ha utilizado Konami para su experimento futurista son sencillos y en algunos momentos te parecerán incluso simples. Puede que los creadores de este juego hayan preferido la simplicidad de decorados y de detalles para crear un juego poco o nada enmarañado, todo lo contrario de lo que sucedía en el interesante pero confuso *Blastchamber*. Estás ante un efectivo trabajo gráfico en el que los polígonos se convierten en los reyes indiscutibles de la función y el aspecto infantil de los personajes le confieren un aspecto realmente entrañable. El *zoom* y los movimientos de cámara en *Poy Poy* son de una calidad sorprendente. En el menú de opciones te ofrecen tres puntos de vista diferentes y durante la acción podrás cambiar el ángulo de la imagen pulsando *Select*.

La música está compuesta por unas cuantas melodías divertidillas (al más puro estilo *Bust-A-move 2*) y poco estridentes, que aunque no molestan no pasarán a la historia de la música para videojuegos. Lo anteriormente citado vale para el apartado de efectos.

En cuanto a la acción se refiere, *Poy Poy* es un prodigio de efectividad y su desarrollo te permitirá hacerte con las riendas del juego a la primera de cambio. En menos que canta un gallo te convertirás en un especialista a la hora de lanzar piedras, cohetes de todo tipo, troncos, bloques de hielo y demás objetos en la testa de tus enemigos. Y de la misma manera, te engancharás en el remolino de acción que ofrece Konami, aunque puede que al cabo de dos horas la capacidad de sorpresa disminuya. Lo que sí que consigue *Poy Poy,* gracias a sus innumerables opciones, es ponerte ante retos cada vez mayores con tres niveles de dificultad, la opción de escoger de uno a cinco *rounds*, ocho personajes diferentes a tu elección, cada uno de ellos con tres niveles de fuerza, y una innumerable cantidad de modos de lanzamiento, junto a la posibilidad de escoger entre siete escenarios diferentes, en los que deberás medirte contra las fuerzas de la naturaleza. Pero donde *Poy Poy* triunfa sin concesiones es en la posibilidad de jugar cuatro jugadores simultáneos. Para los que no tengáis esta opción, el modo Campeonato será una excelente elección individual.







Este título se convertirá en el nuevo rey de las plataformas en 3-D.



Los desarrolladores han hecho un esfuerzo espectacular.

De: Procin/Crihstal Dynamics
Disponible: Abril



Gex: Enter The Gekko

No hará ni un par de años que apareció para la consola gris de Sony un juego que tenía como protagonista a un divertido lagarto, que se merendaba a los insectos con su larguísima lengua. Este programa, que no dejaba de ser una plataforma lineal interesante, era la conversión de uno de los juegos más conocidos de la actualmente desaparecida consola 3DO. Y aquí tenemos las nuevas aventuras de este lagarto que, siguiendo su esquema de plataformas, ofrece un nuevo aspecto. Se trata, cómo no, de olvidar la antigua apariencia plana y conseguir un desplazamiento en 3-D. El resultado de este esfuerzo es realmente espectacular.

La historia que te ofrecen los creadores de Crystal Dynamics sigue las directrices de sus antecesores. Gex es el encargado de agenciarse los mandos a distancia que se encuentran esparcidos por un curioso mundo. Y ¿qué tiene de curioso? Pues que este original planeta está formado por diferentes televisores, que esconden en su interior un fantástico mundo en el que la parodia es la reina de la función. En estas imitaciones, puedes encontrar un montón de géneros cinematográficos y televisivos: *Jueves 12*, que se ríe de las películas de terror; *Ni una boda ni un funeral*, comedia romántica; *Pangaea 90210*, recreación de las películas de la prehistoria, etc. Todas estas caricaturas tienen un sinfín de elementos, situaciones y enemigos representativos del simulacro al que pertenecen. Encontrarás *zombies* en la dedicada al terror, inmensos dinosaurios en la prehistoria, plataformas al más puro estilo *Buggs Bunn,y* en el homenaje a los *cartoons*, y cantidades industriales de otros elementos. Por si fuera poco, nuestro protagonista irá variando su vestuario cada vez que se enfrenta a una nueva aventura. *Indiana Gex*, *Karate Gex*, *Gex Bond* o *Gex Bunny* son algunas de las muchas apariencias que utilizará este fenomenal lagarto. Esta apuesta ambiciosa en el desarrollo podría haber sido un auténtico fiasco en manos de otro equipo de creación, pero Crystal Dynamics ha hecho un impresionante trabajo en este sentido y todos los ambientes que se han recreado tienen como resultado una de las experiencias gráficas y una de las ambientaciones más sorprendentes del rico panorama PlayStation. La música, los efectos y la potente voz de Gex son también una gozada.

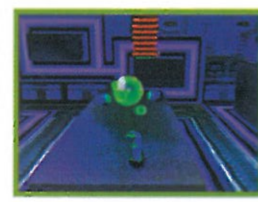
Mención aparte merece el increíble motor tridimensional que consigue uno de los juegos más perfectos en 3-D. La suavidad y la rapidez de los movimientos hacen de esta creación uno de los hitos del nuevo panorama consolero.

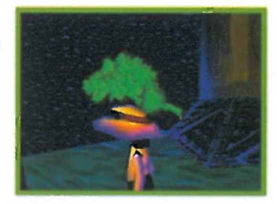
No es de extrañar que con tanta variedad y con tan increíbles gráficos, *Gex* sea uno de los juegos más entretenidos que puedes encontrar. Gracias a su excelente motor en 3-D, puedes explorar todos los rincones de las inmensas e inacabables pantallas que pueblan este CD, y en cada rincón encontrarás una nueva sorpresa, un nuevo detalle o algún dato que te animará a seguir hacia delante.

Dos son los defectos, o mejor dicho, los minúsculos «desaciertos» que puedes encontrar en *Gex*. El primero es el tamaño del protagonista, que muchos de vosotros encontraréis demasiado pequeño, y el segundo se refiere al desarrollo del juego, que en muchos momentos puede causarte algún problema al intentar agenciarte el susodicho mando. Pero todo esto son menudencias ante la inmensidad de este CD.











MUNDOS

¿Por qué tardan tanto en llegar los juegos de PlayStation a nuestro país tras su aparición en Japón o Estados Unidos? ¿Por qué vienen con esas franjas negras en la parte superior e inferior de la pantalla? ¿Por qué son tan lentos? ¿Qué es todo eso del PAL y del NTSC? Será mejor que sigas leyendo...

España no es un lugar de difícil acceso. Contamos con aeropuertos suficientes, los barcos navegan desde nuestros puertos al resto del mundo de manera regular y, desde luego, puedes tomar cualquier tren a cualquiera de los países europeos. No estamos atrapados en medio del Atlántico, no nos helamos en el Ártico, ni nos tostamos al sol en el Océano Pacífico. La verdad, para visitar España no hace falta experimentar una odisea.

Vista nuestra situación geográfica y nuestra accesibilidad, la pregunta es: ¿POR QUÉ TENEMOS QUE ESPERAR TANTO PARA QUE LOS JUEGOS DE PLAYSTATION DEL EXTRANJERO LLEGUEN AQUÍ? *Final Fantasy VII* apareció en Japón en enero de 1997, pero nosotros no pudimos disfrutar de él hasta finales de año. Los juegos estadounidenses llevan, como poco, dos meses en su mercado antes de que se decidan a publicarlos por estas tierras. Incluso la misma consola PlayStation salió en Japón durante las Navidades de 1994, y no fue hasta el 29 de septiembre de 1995 —nueve meses más tarde— cuando pudimos adquirirla en nuestro país. Y por si fuera poco, cuando dichos juegos llegan a España presentan esas dos franjas negras al más puro estilo cinemascope y son un 16% más tortugas que el original. ¿Qué hemos hecho para merecer esto?

Sí, es fácil sentirse un pelín frustrado si eres un consolero español. Sin embargo, hay razones que explican por qué tienes que esperar tanto para obtener tus juegos y por qué, cuando por fin llegan, parece que hayan pasado por una especie de rodillo electrónico. Todo se origina en el confuso mundo de la televisión, los caprichos del mercado global y una gigantesca empresa llamada Sony. La cosa empezó, lo creas o no, en las humeantes ruinas del año 1945...

GUERRA, PAZ, IMPERIOS Y TV

Cuando concluyó la Segunda Guerra Mundial, el único país con capacidad para invertir en la investigación de las telecomunicaciones era Estados Unidos, dado que, al contrario que Europa o Japón, se había librado de los bombardeos. A finales de la década de los cuarenta, un grupo de científicos norteamericanos desarrolló el primer televisor en color, que se adoptó de inmediato como estándar nacional y pasó a llamarse NTSC (ver *«Glosario»*). El sistema NTSC se convirtió en todo un éxito gracias a la cantidad de usuarios que apostaron por él adquiriendo un televisor en color.

En Europa, mientras tanto, el desarrollo del televisor pasó a ocupar un segundo plano, porque asuntos como la reconstrucción de las viviendas tenían

LA IMPORTACIÓN DE JUEGOS

Si has comprado una PlayStation americana o japonesa deberías poder usar juegos americanos o japoneses sin problemas.

1 Decide qué tipo de máquina, japonesa o americana, quieres comprar. Los juegos americanos serán en inglés (no más menús japoneses de pesadilla), pero con frecuencia aparecen meses más tarde que el producto original japonés (gracias a las tareas de traducción), así que con eso no adelantas mucho. Por tanto, la opción japonesa es la más sensata, aunque los pasos que indicamos a continuación también pueden aplicarse a las máquinas americanas.

2 Halla un importador y compra tu nueva máquina. Busca en los pequeños anuncios de los establecimientos que venden juegos de importación. Saltará de alegría por venderte la máquina que necesitas y un transformador reductor (necesario para que se corresponda con el voltaje americano/japonés y prevenir que te estalle). Probablemente tendrás que encargarlo y esperar unas semanas. Tanto las máquinas japonesas como las americanas acostumbran a ser un poco más baratas que las que se comercializan en nuestro país.

3 Compra un televisor o vídeo con sincronizador múltiple. Ya debes tener uno. La mayor parte de los televisores nuevos lo llevan. Fundamentalmente, debido a la proliferación de los sistemas PAL y NTSC en gran parte del lejano oriente, muchos fabricantes ya incorporan el multisincronizador en sus aparatos para que éstos puedan aceptar la señal que deseen. Por desgracia, no siempre es fácil distinguir si un televisor tiene multisincronizador. Si el tuyo tiene una toma de S-Vídeo y/o de teléfono, es muy posible que lo tenga, pero el único modo eficaz de saberlo es probándolo. Siempre puedes llevar tu televisor a la tienda y probarlo allí mismo para asegurarte. Si obtienes imágenes en color, acertaste. Si tienes un vídeo con multisincronizador (uno que pueda leer cintas PAL y NTSC) y tiene una entrada de línea es posible que puedas usar tu NTSC entrando por este canal y saliendo a través de la señal vídeo a tu televisor. De nuevo cabe mencionar que probando el televisor es del único modo que se puede saber al 100%.

4 Compra tus juegos. Malas noticias. Aquí es donde los importadores hacen su agosto. Los juegos importados ya contienen unos impuestos y beneficios incluidos en el precio original japonés o norteamericano, y después registran los impuestos correspondientes para su venta aquí, así que suelen ser bastante caros. Pero sólo de este modo podrás obtener juegos japoneses dos días después de su salida al mercado, aunque deberás pagar bastante para disfrutar de ese privilegio.

5 Ahora prepara tu consola y ya puedes jugar con tus nuevas adquisiciones varios meses antes que tus amigos.

Ventajas

- Siempre serás de los primeros en tu país en jugar con las novedades.
- Tus juegos tendrán todas las ventajas de calidad de imagen y velocidad de la eventual conversión al sistema PAL.
- Serás la envidia de tus amigos.

Inconvenientes

- Los juegos son caros.
- Tienes que comprar tus juegos de importación a través de importadores incluso cuando haya una alternativa PAL más barata.
- Estás atado a tu televisor con multisincronizador. No podrás jugar con tu PlayStation en casa de un amigo.
- Sólo podrás comprar juegos o intercambiarlos con consoleros que también importen. ¿A cuántos conoces?
- Los juegos japoneses tienen sus instrucciones en japonés. Se trata de un serio inconveniente para disfrutar de tus juegos. Sobre todo en títulos con mucho texto.

APARTE

absoluta prioridad. España arrastraba las secuelas de la Guerra Civil. Cientos de miles de ciudadanos se habían quedado sin hogar en Francia, Reino Unido o Alemania a causa de la Segunda Guerra Mundial. Digamos que el público europeo no estaba de humor para preocuparse por televisores de último modelo... Hacia finales de la década de los cincuenta, cuando por fin la situación económica se normalizaba y el usuario europeo podía acariciar la idea de sustituir su aparato en blanco y negro por uno de color, un grupo de ingenieros británicos y alemanes ideó un sistema que no sólo obtenía una mejor resolución de imagen que el NTSC, sino mucha menos distorsión en la transmisión. Se le llamó PAL y fue el sistema que se empleó en las primeras emisiones de prueba en color efectuadas en el Reino Unido en los años sesenta.

Mientras Alemania y el Reino Unido optaban por el formato PAL, los ingenieros franceses habían desarrollado un sistema paralelo que conseguía un nivel de resolución similar y un método alternativo para la transmisión del color. Este sistema, denominado SECAM, se adoptó para las emisiones en Francia y, poco después y aunque parezca extraño, en la ex Unión Soviética.

Así pues, nos encontramos con tres sistemas de televisión diferentes en el mundo. Cuando cada país tuvo que escoger un sistema para sus emisiones optó por el modelo usado por sus afines. Las zonas de influencia francesa optaron por el SECAM, mientras que las colonias y ex colonias británicas y el resto de países europeos —España, por ejemplo— escogieron el modelo PAL. El sistema más antiguo, el NTSC, fue el menos favorecido, ya que sólo lo adoptaron Canadá y los países cercanos a Estados Unidos.

Sin embargo, se produjo una excepción esencial en este proceso. Japón se vio ocupado por Estados Unidos al final de la guerra, y la persistente influencia norteamericana contribuyó a que el sistema NTSC fuese el escogido por el país nipón durante el proceso de reconstrucción del país. Japón acabó siendo la cuna de la industria de los videojuegos, así que este giro del destino ha tenido consecuencias que se prolongan hasta hoy y que afectan a todo el planeta.

LA VERDAD SOBRE LOS HERTZIOS

Para entender la importancia de los distintos sistemas de televisión debes, en primer lugar, saber cómo funciona la televisión por dentro. Si observas de cerca la pantalla de un televisor verás que se compone de miles y miles de pequeños puntos. Cada punto, o píxel, es una pequeña área de vidrio cubierta con tres bandas de material fosforescente que permiten emitir luz roja, verde y azul cuando reciben un haz de electrones. Estos electrones son emitidos por una especie de cañón electrónico situado en la parte posterior del televisor, y es la cuidadosa manipulación de este haz de luz la que crea la imagen. La ope-

NTSC



El sistema NTSC actualiza 60 veces cada segundo (60 hertzios). Tiene que dibujar 525 líneas de la imagen cada vez.




¿El resultado? Juegos súper ágiles, mucho más rápidos que los que funcionan con sistema PAL y con una excelente imagen.

PAL



El televisor PAL tiene una frecuencia de 50 hertzios y barre 625 líneas. La imagen de televisión es mejor, pero cuando se trata de juegos americanos o japoneses...



...ves una doble franja de color negra y el juego va un 16% más lento. La franja aparece como resultado de la diferencia de líneas con respecto al sistema NTSC, que sólo te muestra 525.

CUIDADO CON LOS CHIPS SUELTOS

Psst. Aquí... En el mundo PlayStation tienes dos soluciones arriesgadas a los problemas de la conectividad PAL/NTSC. Algunas tiendas de electrónica y establecimientos de juegos pueden abrir tu PlayStation y soldar un desvío sobre ese chip de seguridad de bloqueo contra los juegos de importación. Algunos establecimientos incluso te proporcionarán el chip y unas hojas de instrucciones para los aficionados al «hágalo usted mismo». Sobra decir que a Sony no le gusta nada y que ha amenazado con demandar a cualquiera que se dedique a esta manipulación. Esto hace difícil encontrar una tienda que te permita esta operación.

Este desvío no soluciona el problema de la calidad del NTSC. Seguirás necesitando un buen televisor con multisincronizador para obtener una buena imagen aunque, obviamente, esto amplía tus posibilidades de juego en la máquina. Te recomendamos te mantengas alejado de estos dispositivos, ya que puedes encontrar uno de los siguientes inconvenientes.

- A menudo el chip de seguridad no soluciona el problema en absoluto, lo que te deja en el mismo punto en el que empezaste.
- Si alguien que no sea Sony abre tu máquina, perderás tu garantía por un año de inmediato.
- Si has manipulado tu máquina y la envías a Sony para reparar, te la devolverán sin tocarla.
- Como todas las placas de CPU, la de la PlayStation es extremadamente sensible a las cargas estáticas. Si no se toman las precauciones debidas durante la instalación del chip de desvío, te puedes cargar la placa base. Tu PlayStation funcionará con normalidad al rearmarlo, pero entre uno y tres meses más tarde puede estropearse misteriosamente. Las placas base que se estropean por esta causa no se pueden reparar y no tendrás más remedio que comprarte una consola nueva.

ración básica es la siguiente: el haz electrónico barre la pantalla de un lado a otro a lo largo de una línea de píxels, regresa al otro extremo e inicia el mismo proceso con la línea inferior. La repetición rápida de este proceso engaña al ojo humano, que cree ver imagen en movimiento. Vaya, vaya.

Hay dos diferencias importantes en el funcionamiento de los sistemas PAL, NTSC y SECAM: el número de píxels que emplea la imagen y la frecuencia con la que se produce la exploración por parte del haz electrónico. El sistema NTSC utiliza 525 líneas verticales actualizadas 60 veces por segundo (60 hertzios), mientras que los sistemas PAL y SECAM usan 625 líneas barridas a una frecuencia de 50 veces por segundo (50 hertzios). En términos de calidad de imagen, es el uso de cien líneas más en los sistemas PAL y SECAM el que produce una mejor visualización y la razón por la que estos sistemas fueron los más favorecidos.

El hecho de que la frecuencia de barrido en el sistema NTSC sea superior —60 hertzios en lugar de 50 hertzios— no es más que un accidente: el suministro doméstico de electricidad en Estados Unidos se regula a 60 hertzios, mientras que en Europa es de 50. El efecto sobre la calidad de la imagen es casi imperceptible. Sin embargo, cuando se desarrolla un juego para el modelo NTSC, su rendimiento en los sistemas PAL y SECAM se ve afectado tanto por la diferencia en el número de líneas como por la frecuencia del barrido. Un desastre.

CHIPS DUDOSOS

Supongamos, por ejemplo, que estás harto de esperar que llegue *Resident Evil II*. Te acercas a una tienda en la que venden juegos de importación y compras una copia japonesa del juego, que por cierto te sale bastante cara. Cuando llegas a casa, abres el paquete, introduces con emoción su contenido en tu PlayStation y esperas. Y esperas. Y esperas. Pero será mejor que esperes sentado, porque tu flamante juego nuevo nunca se cargará.

¡Tienes el televisor correcto! ¿Por qué no funciona el juego en tu PlayStation? Cada Play aloja en su interior un chip de seguridad que sólo permite la lectura de juegos con la contraseña adecuada. Las consolas de sistema PAL exigen una contraseña PAL, las plataformas japonesas requieren la contraseña japonesa y las Play norteamericanas... acertaste. Sony se asegura de que tu PlayStation no pueda reproducir más juegos que los que Sony decida. ¿Por qué?

De acuerdo con Sony, el propósito de este chip es tanto proteger su mercado como al jugador. En primer lugar, la razón diligente. Los juegos de sistema NTSC obtienen, en el mejor de los casos, la imagen en blanco y negro, *scroll* de la imagen por la pantalla o, en el peor de los casos, ninguna imagen. Sony quiere que sus clientes queden satisfechos con sus PlayStation, y por eso procura que los títulos estén disponibles en el sistema de televisión propio de cada país.

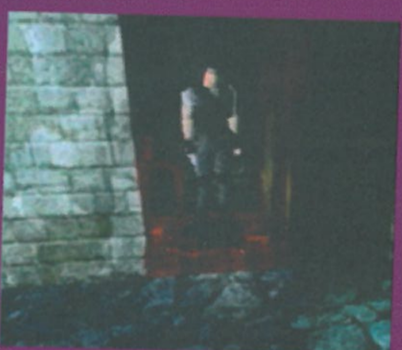
Esto nos lleva a la razón corporativa de Sony para mantener el control sobre la publicación de juegos. Así como las tasas de cambio y los sistemas impositivos en el mundo fluctúan, para una tercera compañía puede ser ventajoso importar grandes cantidades de software y venderlo en su país. En este caso, Sony no sólo deja de ganar lo que obtendría por la venta del juego, sino que pierde el control de la comercialización del mismo. La promoción de la PlayStation dejaría de estar en manos de Sony.

Podría pensarse que esto no es más que el producto natural de la economía de libre mercado —después de todo, las industrias de la música y el vídeo funcionan así—, pero la diferencia en el caso de Sony es que sin Sony no habría mercado. Fue esta compañía la que arriesgó billones de dólares en el lanzamiento de esta plataforma. Por eso mismo, ¿no es justo que sea Sony quién conserve el derecho de supervisar su desarrollo?

El negocio de las consolas es arriesgado. Hay aspectos secundarios que casi forzaron a Sony a regular la disponibilidad de un juego en un país determinado. A menudo sucede que algunos copyright existen en ciertos países y en otros no, lo que da lugar a problemas legales que incluso podrían poner fin a algunos títulos.









Un caso similar ocurre cuando la publicación de un mismo juego corre a cargo de empresas distintas en diferentes países. Por ejemplo, los editores japoneses podrían hallar dificultades de tipo cultural y logístico para comercializar un juego en un país europeo o en Estados Unidos. Un distribuidor español que estuviera invirtiendo miles de pesetas en promocionar un juego vería con pesar que un importador, ahorrándose los costes de promoción, pudiera introducir discos japoneses en el mercado español rebajando los precios y llevándose el gato al agua. A corto plazo, esto beneficiaría a los jugadores —todos queremos que los juegos sean más baratos—, pero a largo plazo significaría que habría menos empresas interesadas en la PlayStation y, por tanto, menos títulos.

Por último, hay que tener en cuenta la censura. La hay de todo tipo: desde extrema (en Alemania, por ejemplo, la sangre en *Resident Evil* es verde y las tropas en *Command & Conquer* son robots) hasta casi inexistente (en Japón casi todo vale). En la actualidad son los propios distribuidores de juegos los que se autorregulan, pero si los gobiernos vieran que sus reglamentos no son respetados por los juegos importados, impondrían restricciones más severas, lo que repercutiría en mayores atrasos de publicación.

TIENDA DE INTERCAMBIO

Hay una última manera de obtener juegos de importación para tu PlayStation. Se llama intercambio de discos y consiste en introducir un disco PAL en tu consola europea, una vez leído el código de país lo sustituyes por tu CD de importación, que tu PlayStation cargará a ciegas. Por supuesto, necesitas un televisor con multisincronizador para obtener imágenes en color. Eso suponiendo que se carga sin problemas...

Lo que sucede es que, para evitar esas operaciones ilícitas, Sony ideó una variación en las máquinas fabricadas después de Navidades de 1995: modificó el método en que la PlayStation verifica los códigos de país. Esto significa que el intercambio de CD es prácticamente imposible en cualquier consola europea posterior a esa fecha. Esta malévola práctica ha producido fallos en el lector de CD y daños en el disco. Por eso *PlayStation Power* no te recomienda que utilices este procedimiento. Además de encontrarte con que los discos no funcionan, puedes dañar el lector del CD.









GLOSARIO

CORRIENTE ALTERNA (CA)
El tipo de corriente que se suministra a los usuarios domésticos. En lugar de ir en una dirección constante, la corriente alterna cambia de dirección numerosas veces cada segundo. Se prefiere este tipo de corriente a la corriente continua porque ofrece una mayor flexibilidad tecnológica y reduce el riesgo de electrocutación.

SEÑAL DE A/V
Sistema de conexión de televisión que separa de la imagen la señal de sonido. El sistema AV utiliza un conector para vídeo, y dos más para sonido estéreo (izquierdo y derecho).

CPU
Unidad Central de Proceso (*Central Processing Unit*). La CPU es la zona del ordenador o consola (por lo general, un solo microchip) que maneja la mayor parte de los cálculos complejos que forman un programa o juego.

HERTZIO (Hz)
Es la unidad de medida empleada para describir la frecuencia del cambio, en nuestro caso la frecuencia del cambio direccional de la corriente alterna. Un hertzio equivale a un cambio por segundo. La medida estándar para corriente alterna doméstica es de 50 ó 60 Hz, dependiendo del país del mundo en el que te encuentres.

NTSC
El primer sistema de televisión en color. Desarrollado en Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial. NTSC corresponde a *National Television Systems Committee* (Comité Nacional de Sistemas de Televisión). El sistema utiliza 525 líneas y una frecuencia de 60 Hz.

PAL
Sistema de televisión en color utilizado en la mayor parte del mundo. PAL es la abreviación de *Phase Alternation Line* (Fase de Línea Alterna) y fue desarrollado en el Reino Unido y en la Alemania occidental a principios de los años cincuenta. El sistema utiliza 625 líneas y una frecuencia de 50 Hz.

RADIOFRECUENCIA
La conexión por la que las señales recibidas son transportadas por el aire al televisor y el sistema por el que la mayor parte de los jugadores conectan sus consolas al televisor. La radiofrecuencia conduce en una sola conexión las señales de imagen y sonido, y el televisor las descodifica.

SECAM
Sistema de televisión en color desarrollado en Francia durante los años cincuenta. Acrónimo de *Sequential Coleur à Mémoire* (Color Secuencial en Memoria). Codifica la información del color de modo distinto a los sistemas PAL y NTSC. No obstante, el sistema SECAM utiliza 625 líneas y una frecuencia de 50 Hz al igual que el sistema PAL.

S-VIDEO
Conexión de cinco canales para televisión y vídeo que separa las señales de luz roja, verde y azul en bandas distintas en el cable de conexión, y los otros dos canales de sonido en las dos bandas restantes. La mejor calidad de imagen que se puede obtener.

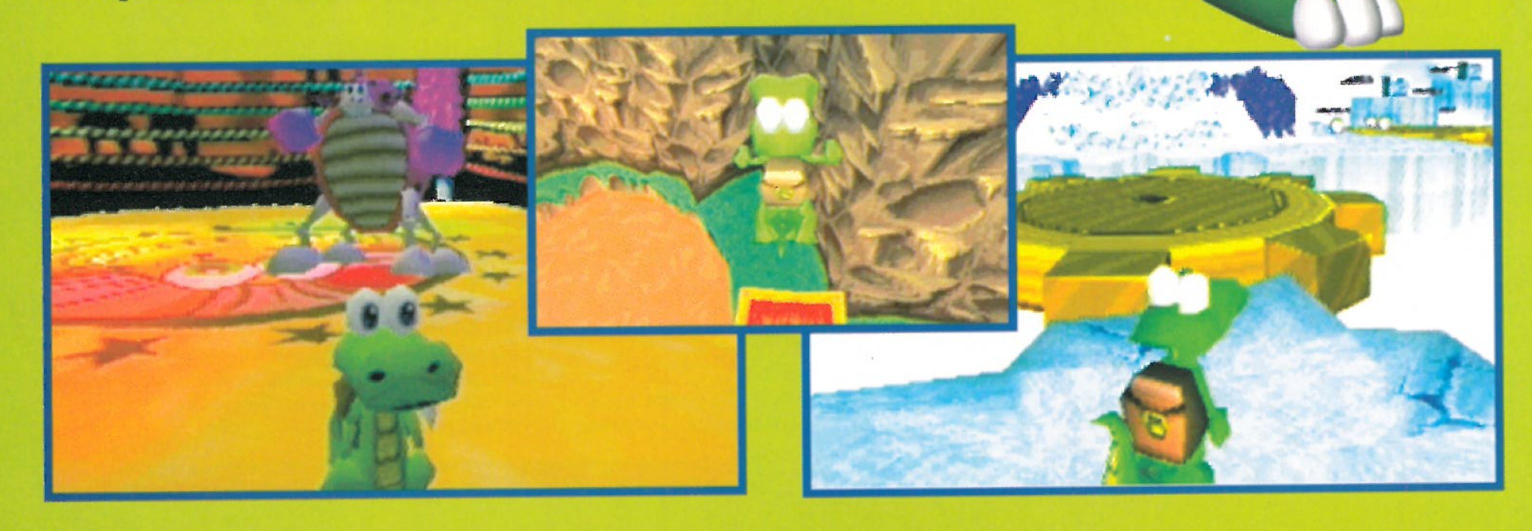
VOLTAJE
Medición de la potencia eléctrica. Los distintos países suministran electricidad doméstica a distintos voltajes. Los más frecuentes son 110 V y 220 V.

CONCURSO

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

CONVIÉRTETE EN UN SIMPÁTICO COCODRILO CON PLAYSTATION POWER

Los chicos de Electronic Arts han vuelto a dar en el clavo con el lanzamiento de este fantástico juego de plataformas. Se trata de un juego en 3-D en el que te conviertes en un intrépido cocodrilo. Sí has leído bien. Corre, trepa, nada, mueve tu cola y vigila en todas las direcciones para que nadie se atreva a dejarte sin CROC. Concursa y gana uno de los 20 juegos que sortean Electronic Arts y *PlayStation Power*. Pero no te lances a tu PlayStation todavía. Primero tienes que ser más listo que nadie y contestar a la pregunta que te formulamos. Toma papel y boli y envíanos tu respuesta antes del día 15 de abril.

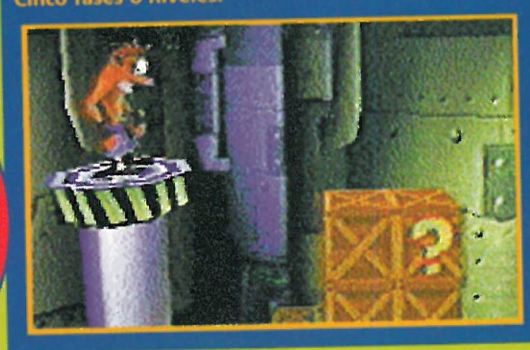


PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS CROC

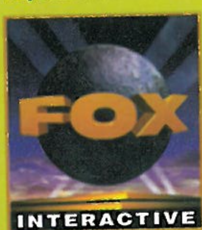
Éstos son los ganadores del concurso *PSP 9 CRASH 2:*

Miguel Rodríguez Pallarés (Reus, Tarragona)
Juan Carlos García Platero (Valencia)
José Antonio Hernández Cortes (Pardinyes, Lleida)
Luis Piñeiro Lozano (San Fernando de Henares, Madrid)
Eduardo Escribano Fernández (Albacete)
Jonatan Coego Villegas (Monterroso, Lugo)
Raúl Gil Agra (Valencia)
Manuel Fernández Richart (Villarrobledo, Albacete)
José Antonio Monteagudo Parreño (Albacete)
Miguel Francisco Tomás Ortiz (Gandía, Valencia)

Respuesta correcta:
Cinco fases o niveles.













Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Recorta por aquí

PSP.11

Cupón de respuesta

¿Qué compañía ha desarrollado este juego?

RESPUESTA ....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: .... Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**,
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA



TOMA DE CONTACTO

Ha llegado la hora de estudiar nuestra bola de cristal. Ahuyenta a los malos espíritus y prepárate para viajar al futuro más cercano...



El ataque de Luke necesita dos o más barras doradas de energía.



Boba Fett en su ring particular, Cloud City. Muy bonito.



Ésta es la estancia en la que Han Solo se queda congelado.



Sí, es Darth. Si le vences con Luke podrás jugar con él.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... alguien decidió crear un *beat 'em up* de *La guerra de las galaxias*. Y por fin ha llegado a la redacción de *PlayStation Power*.

Star Wars
Masters of Teräs Käsi



Era una idea tan buena y tan evidente que tarde o temprano tenía que pasar. En las manos de LucasArts está la responsabilidad de que *Star Wars: Masters of Teräs Käsi* sea algo más que una máquina de hacer dinero. Desde la primera imagen a la que hemos tenido acceso, queda claro que este título es un producto creado con gran astucia y habilidad y que viene a sumarse al ya vastamente poblado universo de *Star Wars*. No hay que olvidar que la más poderosa de las franquicias sufrió un serio revés tras el decepcionante lanzamiento del rápido, aunque exagerado, *Rebel Assault 2*.

Para empezar, tienes *esa* música, que se prodiga continuamente en los

Personajes

HAN SOLO (Piloto y contrabandista)
Arma: Pistola.
La Alianza hizo que cambiara su oficio de contrabandista por el de enemigo del Imperio. Sus primeras batallas forjaron sus habilidades en la lucha, mientras que los ratos pasados en las cantinas le han enseñado un buen puñado de estilos de lucha teräs käsi. Han puesto precio a su cabeza tras un intento chapucero de contrabando. Han es un tipo muy peligroso.





Esta Leia tan provocativa aparece con el disfraz de cazarrecompensas de *El retorno del Jedi*.



Hay un buen número de increíbles efectos de luz como éste.



Cuando te alcance uno de los feroces combos de Chewbacca vas a saber lo que es bueno.

Personajes

BOBA FETT (Cazarrecompensas)
Arma: Rifle.
Con su armadura de batalla Mandalore y una buena gama de armas mortíferas, Boba Fett se ha ganado a pulso la reputación de cazarrecompensas más temido de la galaxia. Su rudeza y su habilidad con el rifle hace que sus rivales tengan pocas probabilidades de escapar.



Cuando sacas tu arma, tus ataques normales son más lentos. En este caso, por llevar la pistola, la patada de Han se parece más a un paso de baile.



Han se arriesga con su arma, pero sabe que con un paso al lado puede evitar los disparos del rival.

fondos, sacando todo el provecho a la licencia. El resto de efectos también son súper auténticos, desde los gruñidos y gritos de los personajes hasta los zumbidos y crujidos de las espadas de luz que blanden Luke Skywalker y Darth Vader. Todo suena tal y como debe, con lo cual la ambientación del juego es más realista. Las frases lapidarias que cada personaje deja ir tras una victoria también parecen auténticas. No sabemos si estas palabras se han sampleado directamente de las películas para aplicarlas al juego, aunque todo parece indicar que así es, vista su autenticidad. Han Solo se pone poético para realzar su gesta; Luke, como siempre, se muestra un pelín engreído; Boba Fett masculla «deberían pagarme por esto»; y Darth despide a los enemigos vencidos con su cortante «la Fuerza no es tan fuerte». Es genial, y también absolutamente esencial para satisfacer a esa terrible legión de seguidores que, junto con la saga de *Star Trek*, forma el club de fans más grande que existe en el universo.

El aspecto sonoro es muy bueno, pero los gráficos no se quedan atrás. Quizá los luchadores no sean tan rápidos como los de *Tekken 2*, pero poco les falta y, lo que es más importante, puedes reconocerlos al instante. Sí, ya sé que no es muy difícil hacer reconocibles a los personajes de *La guerra de las galaxias*, básicamente gracias a sus trajes (o a la falta de ellos, como es el caso de Chewacca), pero la cantidad de detalles que hay en las figuras poligonales es impresionante. Sólo tienes que echar un vistazo a las imágenes que acompañan al reportaje y podrás apreciar detalles como, por ejemplo, el cinturón de munición de Chewie o el casco señalado y la mochila de Boba Fett.

Los fondos también están extraídos de las películas. Darth Vader lucha en la estancia en la que se enfrentó a Luke al final de *El imperio contraataca*, y Boba Fett desarrolla sus artes en Cloud City. También hay un nivel en Tatooine, otro en los pantanos en los que vivía Yoda, otro en el campo de batalla nevado, que se complementa con bólidos de nieve que circulan por el fondo, y otro más situado en los bosques del planeta de los Ewoks, Endor, en el que aparece un caminante del Imperio dándose un paseo



Boba Fett se va con el rabo entre las piernas. No me extraña, con la cara de pocos amigos de Arden Lynn...













Personajes

LUKE SKYWALKER (Joven Jedi)
Arma: Espada de luz.
Fuerte en la Fuerza, tal y como lo fue su padre antes que él, el joven Luke Skywalker todavía tiene mucho que aprender sobre los pasos que debe seguir un Jedi. Debe evitar a toda costa la tentación de unirse al lado oscuro de la Fuerza. Luke está decidido a seguir las enseñanzas de los Caballeros Jedi.

Personajes

ARDEN LYN (Maestra de Teräs Käsi)
Arma: Terrible brazo androide.
Con el resurgir de la orden de los Jedi, también vuelven a la luz las enseñanzas de teräs käsi, encarnadas en Arden Lyn, la maestra de teräs käsi. Es una guerrera Palawan, de la era de los Jedi. Su juventud contrasta con su edad real. Sus habilidades como una de las últimas maestras de teräs käsi han llamado la atención del Emperador y de Darth Vader, que le ha asignado la misión de localizar y descubrir a personajes clave de la Alianza Rebelde. Sin embargo, Arden tiene sus propios planes...



Luke descarga una buena dosis sobre Boba. Sus combos son de fácil acceso y su velocidad con la espada de luz hace que sea un tipo duro de pelar.


El ataque con lanzallamas de Boba es casi definitivo.


Agáchate si no quieres que Thok te haga picadillo con su hacha.


Los dos personajes más poderosos, aporreándose de lo lindo.



con una animación que te dejará más que impresionado. Pero todo esto, aunque ya era de esperar, no es suficiente. Por muy bonito que sea su aspecto, el indiscutible atractivo que supone poder SER tu personaje favorito de *La guerra de las galaxias* quedaría en agua de borrajas si no se tratara de un *beat 'em up* decente. *Star Wars: Masters of Teräs Käsi* podrá colar su real cabeza entre los grandes juegos de lucha que abarrotan el mercado. Eso sí, a no ser que haya algo que tampoco funcione con *Tekken 3*, los chicos de Namco no tienen que preocuparse por la competencia. *Teräs Käsi* será un juego de lucha excelente.

Para los menos hábiles con la Play, resulta de un aprendizaje rápido y sencillo. Su tecnología en 3-D se maneja bien, y las figuras se mueven con una fluidez que deja entrever la captura de movimientos. Gracias al poder místico de los dos botones laterales de la izquierda, el juego se mueve hacia el estadio de lucha tridimensional haciendo que los personajes entren y salgan de la pantalla. Si sigues desplazándote hacia los lados, la mayor parte de los ataques básicos o con proyectil del enemigo pasarán silbando sin provocarte daño alguno. Al final te encontrarás con la envidiable oportunidad de, literalmente, devolverlos en contra de tus rivales.

Para añadir más complejidad, el equipo de desarrollo ha incluido dos modos de lucha. Cada personaje cuenta con un arma que puede utilizar a su voluntad. Si el arma está desenfundada, tienes acceso a una serie de movimientos diferentes (muy similares a los de *Street Fighter* o a los de doble pulsación de *Mortal Kombat*) a cambio de los









Arden Lyn utiliza su ataque especial Esfera de Fuerza. Es uno de los pocos personajes que sólo tiene un modo de lucha: su brazo cibernético es su arma.

Personajes

HOAR (Invasor Tusken)
Arma: Bastón Gaderffii «Gaffi».
Los Hoar, bandidos viciosos y nómadas más conocidos como Invasores Tusken, son temidos en todas las tierras Tatooine. Armado con el arma tradicional, el bastón gaffi, Hoar viajó al mundo exterior para ser un estudiante de Arden Lyn. Con la guía de la maestra, pulió sus artes de lucha y llegó a dominar el teräs käsi. En el combate mano a mano, Hoar lleva la máscara tradicional de batalla de los Invasores Tusken, que se caracteriza por las largas piezas metálicas que sobresalen a ambos lados de la mandíbula. Es muy malo.





El ring de Hoar, un desierto muy seco.



Personajes

LEIA ORGANA (Princesa)
Arma: Bastón de lucha.
Es la Princesa del destruido planeta de Alderaan. Su voluntad de hierro y su incontestable determinación la ayudarán a conducir la batalla de la Rebelión contra el Imperio. Al igual que su hermano Skywalker, es fuerte en la Fuerza. Su actitud fría y calculadora hace que sea una luchadora mortal y eficiente, dura de pelar.

A Hoar le encanta la lucha cuerpo a cuerpo para poder atacar con sus mejores golpes. Será mejor que te mantengas a distancia.



La mochila *jet* de Boba Fett le permite saltar más alto y más lejos que al resto de personajes. Y además cuenta con un montón de misiles.

Han se hace el muerto para ver si Boba pica y le golpea.



cuales tendrás que ceder algo de poder y velocidad. Por ejemplo, Han Solo puede utilizar un arma que es capaz de disparar a un rival que está lejos, pero si ataca con ella, su habilidad con las artes marciales se ve seriamente afectada.

También hay otro rasgo interesante que afecta al sistema de combos. Todas las combinaciones deben iniciarse con una cadena, una serie de cuatro patadas o puñetazos, tras la que puedes continuar con una ristra flexible todavía no revelada. Si consigues ejecutarlo con éxito, el combo resulta ser una experiencia inolvidable. Pero todavía hay más cosas que aprender gracias a la barra de fuerza, que aumenta siempre que entras en contacto con un oponente o das un golpe. Algunos ataques especiales quitan energía de esta barra, a la que sólo puedes acceder cuando está suficientemente llena. Como es lógico, cuanta más energía tengas, más poderoso será el ataque. Si consigues llenar la barra a tope, podrás disfrutar de los espectaculares ataques especiales, como son la espada voladora de Luke, el misil de ataque guiado de Boba Fett o la devastadora esfera de fuerza del nuevo personaje, Arden Lynn.

Quizá el punto débil del juego sea su escasez de movimientos. De momento, parece que cada personaje cuenta con unos ocho. Puede que no hayamos encontrado el resto todavía, pero seguiremos intentándolo.

Personajes

CHEWBACCA (Wookie)
Arma: Arco.
Los enemigos de Chewbacca sólo ven su ferocidad y su fuerza bruta, pero sus aliados también aprecian su inteligencia y lealtad. Sus lazos con Han Solo son completos e incuestionables. La tremenda fuerza de Chewbacca y su increíble puntería con el arco son dos piezas clave en cualquier pelea.

Personajes

THOK (Guerrero Gamorrean)
Arma: Hacha.
Sólo su talla ya hace que sea un enemigo temible en el combate cuerpo a cuerpo. Las habilidades en la lucha de Thok inspiran terror en sus rivales, y no es para menos, con esa cara de furia... Cuando sus oponentes se percatan de que ese frenetismo caótico es en realidad una combinación de movimientos precisos ya es demasiado tarde. Es una bestia.



El modo de práctica en todo su esplendor.



Información

De:	Virgin/LucasArts
Disponible:	Marzo



Luke con su traje alternativo, que se reduce a una espada de luz verde.



Dispara sin dilación para deshacerte de Hoar.

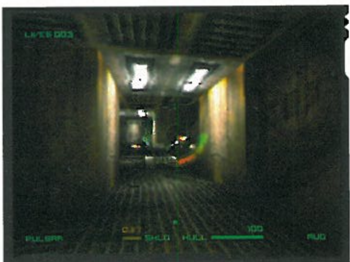


Chewbacca se sonroja cuando Boba se gira.



Se está fabricando un buen gancho.





¿Qué es eso de ahí arriba? Es igual. Dispara de todos modos.



El juego se lleva a cabo en un complicado laberinto de pasillos tridimensionales y estancias. Le debe mucho al clásico ***Descent***.

¿Por qué los mundos futuros apocalípticos tienen un aspecto triste?

¿Ya estás harto de los *shoot 'em up* en 3-D? POR SUPUESTO QUE NO. Este viejo lobo aún tiene que dar mucha caña, y el último esfuerzo conjunto de Acclaim y Probe podría ser uno de los juegos del 98.



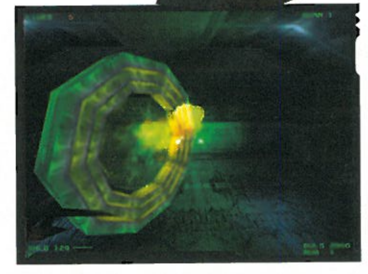
Forsaken

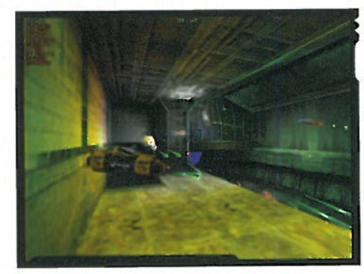
Las previsiones son cada vez peores. Antes, el futuro de la tierra, según decenas y decenas de videojuegos, era bastante negro. Todo se reducía a unas tasas de crimen cada vez más altas o a megacorporaciones corruptas que hacían de las suyas. Ahora, el nuevo *shoot 'em up* de Acclaim, *Forsaken*, hace que ese futuro tan negro lo sea aún más.

En esta ocasión, una enorme onda de choque ha destruido absolutamente todo y la tierra no es más que un cascarón devastado. De



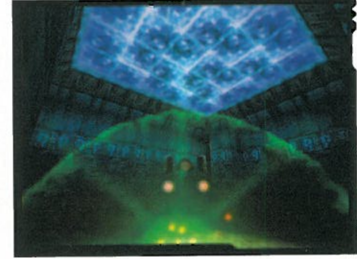
Es una mezcla de carreras y disparos. Conduces tu impresionante «Pioncycle» y debes reunir potenciadores y dinero mientras te enfrentas a tus rivales.





Estos escenarios tan tétricos contribuyen a crear la atmósfera.





Acostúmbrate a los efectos de luz de calidad como éste.



Sospecho que esos rayos de electricidad han de ser bastante perjudiciales para la salud.



Cuenta con una resolución y un mapa de textura tan detallados que los escenarios no se repiten.



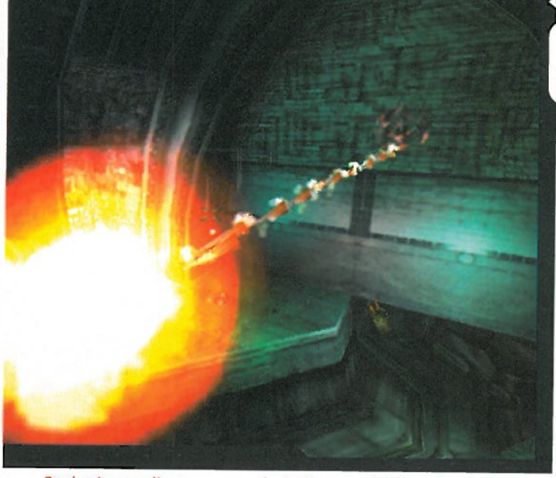
Tienes que ser mañoso para volar rápido por los rincones y las grietas sin hacerte papilla.



No todos tus rivales vuelan, también hay algunos objetivos parecidos a tanques que debes hacer estallar.







Todavía no disponemos de imágenes del modo dos jugadores, pero esperamos que no se pierda demasiado.

esta destrucción surge una sociedad de basureros que se dedica a remover los escombros sobre sus «Pioncycles» destrozándose unos a otros en una terrible competencia por los restos comestibles.

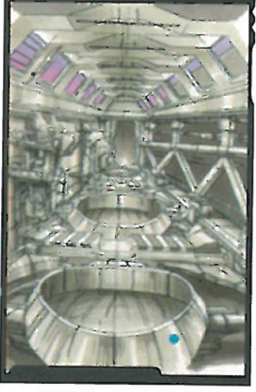
El juego se desarrolla a lo largo de 12 niveles, pero la variedad no se encuentra tan sólo en los diferentes niveles sino también en la amplia gama de motos que tienes a tu disposición. Cada una posee sus características propias. Si a esto le añades un arsenal de hasta 25 armas diferentes te encuentras ante un título muy, pero que muy interesante. La mejor arma no podía ser otra más que el misil a control remoto, que debes conducir hasta su objetivo mediante una cámara que incorpora en la punta. Y, como era de esperar, hay un modo dos jugadores a pantalla partida.

La jugabilidad está bien enfocada y, si creemos a los programadores, *Forsaken* establecerá un nuevo hito en los gráficos tridimensionales. Siempre dicen lo mismo, aunque esta vez parece que va en serio. Menos mal que los chicos de Acclaim no se dedican a hablar de nuevos mecanismos en 3-D revolucionarios con nombres complicadísimos y se limitan a ofrecer imágenes del juego para que sus palabras no caigan en saco roto.

Los entornos están muy detallados e incluyen algunos de los mejores mapas de textura que hayas visto jamás. Incluso a estas alturas del desarrollo, todo apunta a que el juego gozará de una suavidad y una velocidad fuera de lo normal. También podrás disfrutar de estupendos efectos de luz, como por ejemplo el reflejo de los misiles que esquivas en los retorcidos túneles.

Y para que no falte nada, los desarrolladores han trabajado duro para que la experiencia sonora también sea increíble. La banda sonora original, muy *tecno*, hará que esas frenéticas batallas sean aun más trepidantes. También habrá un sistema de sonido envolvente, pero, de momento, no se sabe si se tratará del Dolby Surround (el estándar actual) o de algún otro sistema tridimensional como el Q-Sound. Tendremos que esperar.

Sea como sea, si la jugabilidad es tan buena como parece, Acclaim puede jactarse de tener entre sus manos uno de los títulos más prometedores del 98. De momento, no te podemos ofrecer un análisis en profundidad, pero en cuanto consigamos una versión más avanzada te informaremos de los últimos avances.



Una de las estancias que propone el juego.





Como los programadores no son grandes expertos en lo que tiene buen aspecto, los artistas han realizado unos dibujos estupendos a modo de sugerencia.

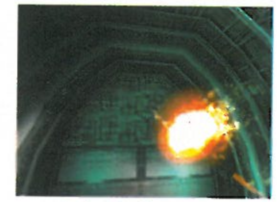


Información

De: New Software Center/Acclaim

Disponible: Mayo





Bolas de fuego en llamas que se aproximan.



Mira cómo los láseres iluminan las paredes.



Por lo visto ahora la cara de Guillermo Tell sale en los sellos.

Consigue un buen equipo de guerreros profesionales y sabios magos para evitar la paliza del Rey Dread.

Vuelve uno de nuestros viejos favoritos y, si haces caso de las imágenes que acompañan este título, el juego parece muy interesante. La batalla por el mundo Warhammer empieza de nuevo. ¡A sus puestos!

Dark Omen

Podríamos decir que *Dark Omen* es al mundo de los juegos lo que Kylie Minogue, al cine. *Dark Omen* es el resultado de años y años de tocar y retocar una idea, cuyo resultado final es una versión moderna de su propio antecesor. En esta ocasión, es algo más accesible. Ya no tendrás que perder toda la mañana en las tiendas de juegos, ni siquiera tener un PC para conseguir una dosis de acción. Lo que empezó como un humilde tablero de juego, ahora puede presumir de 32.000 gráficos en 3-D a todo color, un sistema de gráficos de partículas, efectos de luz real en 3-D y efectos de sombra, y todo gracias a la PlayStation. Además de todo esto, puede sustentar el título de ser el único verdadero juego en 3-D arcade/estrategia existente hasta la fecha, por lo menos hasta el momento de imprimir este número.

De hecho, el juego original ya ha honrado nuestra consola con su presencia bajo el título *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* (que sigue siendo uno de los nombres de juego más largo y absurdos que conocemos). Esta nueva versión mejorada promete incluso más diversión que *Horn*, gracias, sobre todo, a un mejor motor de batalla que se rige por una Inteligencia Artificial superior.

Puedes luchar en un modo Enlace dos jugadores, con una

¡Qué astutos, han hecho un búnquer la mar de majo!

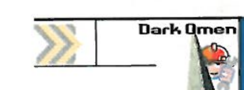
¡Qué formación de caballos tan magnífica! Esto no se ve cada día.

Aquí en el campo de batalla están cayendo como moscas.











Se parece un poco a las reuniones de padres del colegio pero con armas y escudos.



La verdad es que el primero en caer en la batalla es el inconsciente que se atreve a salir con este tiempo.

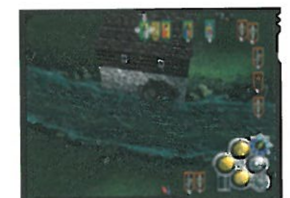
La tensión va en aumento a medida que se acerca la confrontación final.



Vamos a probar este fueguecito tan caliente. Alguien lo ha encendido para ti.



Parece que tu ejército rebelde ha completado una misión a pesar del clima adverso.



Por lo visto este entrañable caserón es un objetivo estratégico.



nueva interfaz sensible al contexto y un sistema de línea de mira en 3-D con el que dar órdenes y entender la compleja acción que tiene lugar en pantalla resulta de lo más sencillo.

Existe una mayor interacción con el paisaje que te rodea. El terreno juega un papel más importante que antes en la estrategia y, para acabarlo de redondear, la banda sonora de tu doble vida virtual cambia según la acción del momento. En los «instantes» de calma puedes disfrutar de unos relajados sonidos de cuerda, mientras que en el fulgor de la batalla suenan ritmos más candentes fuera del castillo.

¿De qué va este juego? Tú eres el comandante Morgan Bernhardt, líder de un ejército de mercenarios que se enfrenta a las horripilantes hordas de soldados *zombies* y jinetes de piel verdosa del Rey Dread. Para evitar que acaben arrasando por completo el mundo Warhammer, debes tomar importantes decisiones sobre cuándo y dónde debes enfrentarte a ellos, así como a quién debes reclutar a filas. Esto significa que el desarrollo del argumento depende por completo de cómo dirijas tu ejército. Cada vez que juegues, *Dark Omen* te llevará hacia nuevas direcciones. Es básicamente *C&C* pero con más ración de batalla. Tú debes evitar que las Dark Forces se acerquen a las del Rey Dread antes de que puedan unirse a sus filas. Para revelar sus secretos, tendrás que contar con la colaboración de unos cuantos aliados poderosos y de sus ejércitos, como por ejemplo, los arqueros, los cañones, los caballeros, la infantería y las fuerzas mágicas.

También te resultarán de gran ayuda los brujos, las máquinas de guerra y los monstruos. Si te gustan los juegos de estrategia, éste podría ser el título que estabas esperando.

Información	
De:	Electronic Arts
Disponible:	Marzo



Un buen avance estratégico de tropas. Aunque también podrían amontonarse al estilo futbolístico y cantar para animarse unos a otros.



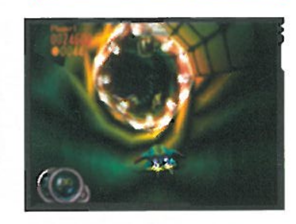
Muerte y destrucción en abundancia.

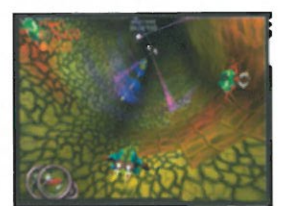
No hay duda que tiene un aspecto impresionante a imagen parada, así que imagina cómo puede ser cuando lo veas en movimiento.



Al igual que el próximo título de Square, *Einhander*, Gremlin se ha inspirado en los *shoot 'em up* de la vieja escuela para alcanzar la PlayStation de los 90 con *N20*, su última creación.

Los túneles toman diversos perfiles a medida que avanzas por ellos.



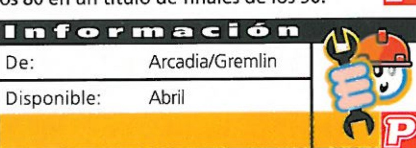


Desde luego, color no le falta. Más vale que esta iluminación tan excepcional no afecte a la jugabilidad.

N20

N 20, escrito por Tony Crowther, un programador de *shoot 'em up* para el legendario Commodore 64, es el nuevo, súper rápido e increíble juego de disparos de Gremlin. Este título se desarrolla en una serie de túneles que actúan a modo de niveles (30 en total). El objetivo del juego, está claro, no es otro que el de disparar a todo lo que se interponga en tu camino.

El equipo de desarrollo quería crear un juego que se inspirara en los viejos clásicos de los ochenta, pero aprovechando todo el potencial que ofrece la PlayStation hasta la última gota. El jugador, de un modo parecido a lo que pasaba en *Tempest* (*N20* se inspira sobre todo en ese título), debe pilotar su nave alrededor de los muros del túnel, cargado con todo tipo de armamento imaginable y destruyendo a una amplia gama de enemigos que surgen de la oscuridad en cualquier momento. El juego no es un desafío a la inteligencia de nadie, ya que se basa en unos controles muy sencillos y en una selección de armas rápida y sin complicaciones para que puedas dedicar todos tus esfuerzos a la simple tarea de disparar a todo bicho viviente. Lo mejor de todo es que, aparte de ser súper rápido, contiene algunos de los gráficos y efectos de luz más impactantes que hayas visto jamás. Los túneles brillan con los colores del arma que dispares y las explosiones son de una calidad indiscutible. Cuando este título vea la luz en nuestro país, podrás saborear la jugabilidad de los 80 en un título de finales de los 90.



Información

De:	Arcadia/Gremlin
Disponible:	Abril







Hay un montón de enemigos diferentes que aseguran la variedad de la propuesta.



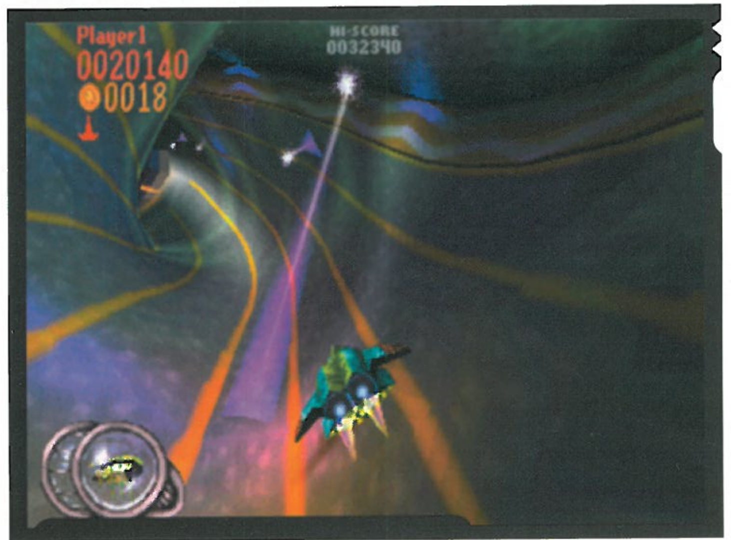
Admira esas luces de búsqueda al iluminar la oscuridad del túnel.



Los túneles toman un aspecto parecido al del interior de un organismo vivo.









Joust 2 y Splat son dos juegos con poco interés.

Spy Hunter: este título, cuando la PlayStation ni siquiera era una idea en la cabeza de algún jefazo de Sony, arrasaba en las salas recreativas.







Blaster (arriba) fue un título puntero en su época, al contrario que **Moon Buggy**.

Únete a nosotros. Enfúndate esos viejos tejanos de pata ancha, desempolva los discos de los Duran Duran y compañía y prepárate para disfrutar con estos clásicos atemporales de otras épocas.

Arcade's Greatest Hits 2
The Midway Collection 2

Te acabas de estampar en ***Blaster***. Qué poco impresionante.

Vayamos por partes. El año 1984 forma parte de la historia moderna. Había una moda que más vale no recordar, teníamos un presidente con patillas y cazadora de pana y, en el mundo de los videojuegos, los inicios de los ochenta vienen a ser la etapa cretácica del entretenimiento electrónico, con una serie de juegos que todo el mundo conocía. Y que, por cierto, no estaban nada mal.

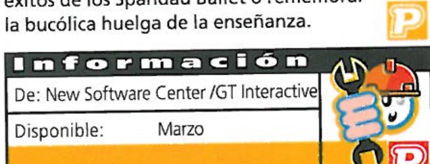
Remontémonos pues en el tiempo, ya que está a punto de ver la luz *Midway's Arcade's Greatest Hits 2*. La secuela de *William's Greatest Hits* está formada esta vez por siete reliquias de Midway que ofrecen una jugabilidad simple y adictiva, algo tan básico y sencillo que consigue hacerte olvidar su aspecto anticuado. Es más, los controles no son lo suficientemente sensibles y a veces no puedes dirigir los artefactos de colores que aparecen en pantalla. Cosa que no estaría mal si te encontraras jugando a *Space Invaders* en un bar prehistórico a última hora de la noche mientras esperas, con los ojos cansados, a que llegue el taxi que has pedido. Pero sentado cómodamente en el sofá de tu casa y ante un disco nuevo y reluciente para PlayStation, la cosa no funciona.



De todo el material que ofrece destaca *Spy Hunter*. Te encuentras en una carretera, rugiendo con tu motocicleta e intentando apartar al resto de motoristas y evitando que esos mismos quemadores de neumáticos acaben contigo. El repaso continúa con el extraño *Burger Time* y el sorprendentemente adictivo *Root Beer Tapper*. No hay un bar en la tierra que sea tan loco como éste, y no hay un *barman* más atareado y patoso que el que tú tienes que controlar. Con *Blaster* tienes que volar por el espacio disparando a una serie de platillos volantes y rescatando a unos cuantos astronautas. *Moon Patrol* es una especie de *rallie* lunar con unos fondos «tremendos» para su época, mientras que *Joust 2* no llama demasiado la atención, al igual que *Splat*.

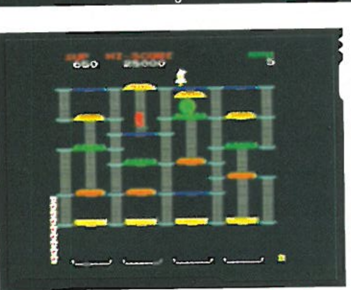
Sin duda es un juego ideal para los amantes de la nostalgia, a los que les gusta escuchar viejos éxitos de los Spandau Ballet o rememorar la bucólica huelga de la enseñanza.





Información

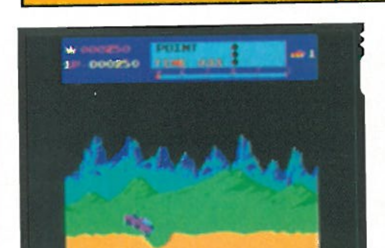
De:	New Software Center /GT Interactive
Disponible:	Marzo



Si quieres ser un maestro hamburguesero, prueba con este título.



Dos jarras cuando puedas. Y no te olvides de las tapas...



Salvar socavones en ***Moon Buggy*** es lo más interesante del juego.



Trata sobre una lucha entre comidas, pero es difícil de saber...



La invasión de los muertos vivientes ya no es un problema simplemente cinematográfico. Los millones de hogares poseedores de la consola gris de Sony se verán afectados por la misma fiebre que ha devastado Japón y Estados Unidos de una manera escalofriante.

Resident Evil 2

Parece que el ansia destructiva de estos no-muertos no conoce fronteras y ahora ha desembarcado en Europa. No te asustes porque también ha llegado a España. La fiebre *Bio Hazard* desoló a los nipones y bajo el nombre de, ¿te lo imaginas?, *Resident Evil 2* ha hecho lo propio con los americanos, no se andará con chiquitas en el viejo continente. En el número pasado te informamos de la avalancha que se generó en el país del sol naciente el día que salió a la venta esta esperada secuela de uno de los mayores éxitos de la consola gris, y a tenor de lo visto, cualquier locura es absolutamente justificable.

Está aquí. La versión americana está aquí, en nuestras manos. Y la alegría que nos ha producido la simple visión de esta maravilla no tiene comparación con nada. Si la demo incluida en *Resident Evil Director's Cut* te pareció espectacular, la verdad es que no has visto absolutamente nada. Lo que te espera con el juego completo es realmente alucinante.

Uno de los cambios que te ofrece este título con respecto al original es que, mientras en *Resident Evil* tu campo de acción se limitaba a los cuartos de una inmensa mansión, en *Resident 2* la acción te situará en una ciudad americana llamada Racoon City. O sea, que nuestros protagonistas podrán disfrutar de aire fresco. Parece que los chicos de Capcom han optado por una actualización del estilo que sufrió anteriormente *Tomb Raider 2*

Pero vayamos a la historia. Parece que un virus ha invadido Racoon City, y sus ciudadanos se han empezado a comer unos a otros de tal manera que sólo el diez por ciento de sus habitantes se mantiene con facultades humanas.

Dos son los CD que utiliza el juego para crear este holocáustico decorado, y en cada uno de ellos deberás completar una historia diferente. En el primero, te meterás en la piel de Leon S. Kennedy, un policía novato que en su primer servicio se encuentra con este increíble «fregao». Un lanzallamas y una Magnum harán las mil maravillas de este valeroso poli. En el otro CD, desempeñarás el papel de Claire Redfield, que llega con su moto a Racoon City en busca de su hermano Chris (el protagonista de la primera parte de la historia). Su destreza en el uso de la ganzúa le ayudará de manera decisiva a enfrentarse a los malvados *zombies*. Como puedes ver, se mantiene la elección de dos héroes como sucedía en la primera parte, con la salvedad que cada aventurero usará un CD.



Otra de las modificaciones más significativas en cuanto al desarrollo se refiere es la cantidad de enemigos que pueblan la ciudad, si en *Resident* no te atacaban más de dos *zombies* a la vez, en la segunda parte una auténtica horda de no-muertos invadirá tu pantalla. Una vez más como sucede en *Tomb Raider*. Pero no te asustes. Entre tanta lucha cuerpo a cuerpo podrás disfrutar de algún momento de calma.

La variedad de los decorados, el ambiente de los mismos, el argumento, el tamaño de los personajes, su fluidez (que supera al original), su longevidad (una vez acabadas las dos historias podrás acceder a otras dos aventuras alternativas), y... en fin todo, hace que *Resident Evil 2* sea probablemente el mejor juego del mundo.







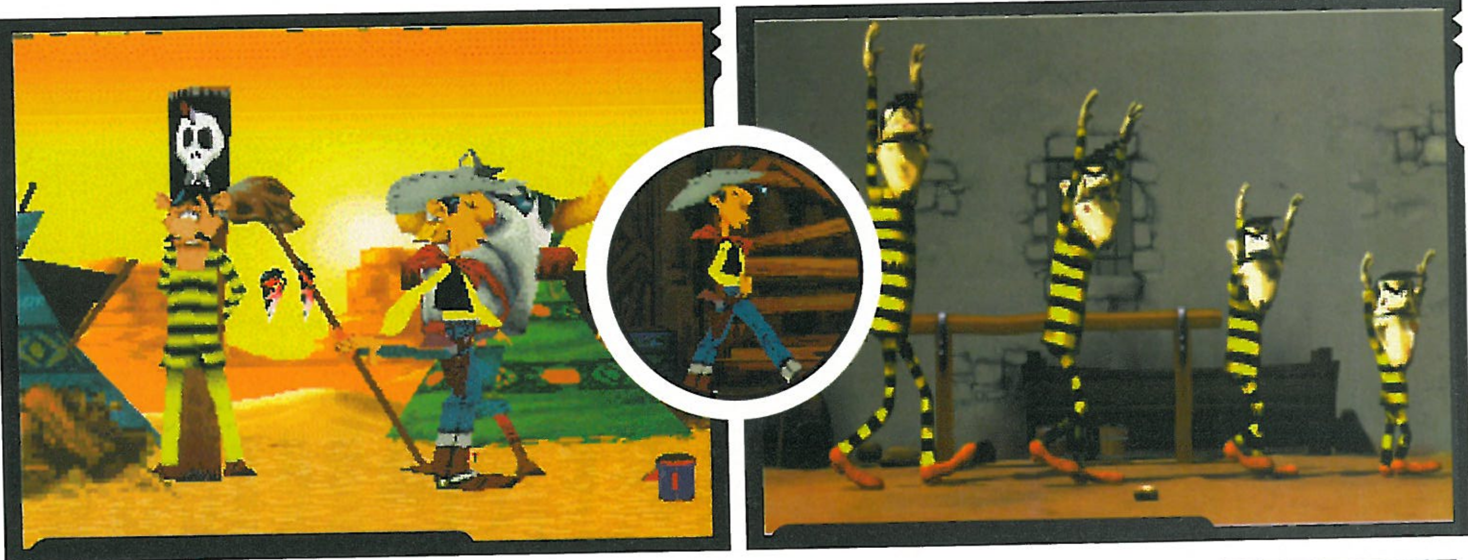
Dispones de dos CD para crear este holocáustico decorado.

Información

De:	Virgin/Capcom
Disponible:	Abril







¿Quién no conoce a Lucky Luke? ¿Quién no se ha dejado atrapar nunca por el humor de este delgado y antiguo fumador empedernido?

Lucky Luke

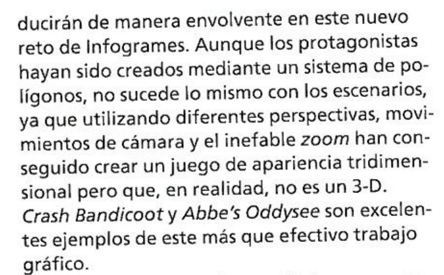






El carismático vaquero protagonista del cómic, creado por los franceses Goscinny y Morris, llega a tus consoleras pupilas de la mano de la compañía, también francesa, Infogrames. Jolly Jumper, Rantamplan y compañía se dan cita en esta aventura protagonizada por el hombre más rápido que su sombra. Este título te ofrecerá diversión a raudales en un CD que es, ante todo, un juego de plataformas.

Esta nueva aventura te introducirá en la búsqueda de los malvados hermanos Dalton. Estarás frente a un juego con personajes creados por polígonos de una textura tan preciosista que elimina los consabidos ángulos de este sistema para conseguir personajes con auténtico sabor a *cartoon*. El ambiente árido del lejano Oeste está muy bien conseguido gracias a los diferentes elementos naturales como, por ejemplo, el viento soplándote en la oreja, los colores amarillentos del desierto de Arizona, los edificios agujereados por los ataques de las Colt, y un montón de características más que te introducirán de manera envolvente en este nuevo reto de Infogrames. Aunque los protagonistas hayan sido creados mediante un sistema de polígonos, no sucede lo mismo con los escenarios, ya que utilizando diferentes perspectivas, movimientos de cámara y el inefable *zoom* han conseguido crear un juego de apariencia tridimensional pero que, en realidad, no es un 3-D. *Crash Bandicoot* y *Abbe's Oddysee* son excelentes ejemplos de este más que efectivo trabajo gráfico.



Los protagonistas de este título ocupan su tiempo investigando, saltando de bidón en bidón y de vagón en vagón, disparando contra montones de enemigos, resolviendo cantidades industriales de *puzzles*, explorando por los rincones más recónditos y esquiando por innumerables pantallas. El poblado, el enemigo lanzabarriles, esquivar diferentes objetos montado en su fiel caballo, perseguir un tren secuestrado por los Dalton son algunas de las imágenes de las que podrás disfrutar en *Lucky Luke*.

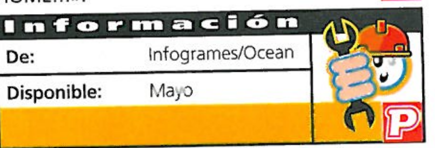
Hace casi un año que Infogrames anunciaba este proyecto. Han pasado muchas cosas en este tiempo y el software para Play ha evolucionado muchísimo. Los juegos de plataformas ya han dejado su aspecto lineal para introducirte en un mundo real en 3-D. *Croc, Rascal, Gex* y compañía son auténticos abanderados de este género.

¿Podrá *Lucky Luke* con su aspecto un tanto anticuado y un desarrollo archiconocido hacerse un hueco en el competitivo mundo de las plataformas? La respuesta, en Mayo. Y mientras esperas, podemos entonar al unísono aquella conocida melodía: «I'M A POOR LONESOME COWBOY AND A LONG LONG WAY FROM HOME...».



Información

De:	Infogrames/Ocean
Disponible:	Mayo



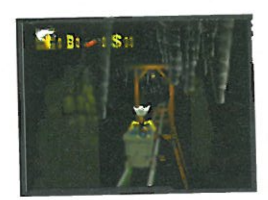












Este título te conducirá a las aventuras de los Dalton.

Power Trucos

Prepárate para aprender los trucos que te ayudarán a dominar algunos de los juegos más famosos de PlayStation. Alcanza la categoría de MAESTRO con los trucos y guías que te facilitamos y descubre algunos de los secretos mejor guardados.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

LAS MISIONES ALIADAS

Bienvenido de nuevo al mundo ensangrentado de *Command & Conquer: Red Alert*. En esta segunda y última parte de nuestra guía, dedicaremos toda nuestra atención a las misiones de los Aliados. Te llevaremos de la manita por todas y cada una de ellas. ¡Buena suerte en la batalla!

Misión 1

Clave
NINGUNA





Para empezar, una misión fácil. En primer lugar dispara a todos los enemigos que tengas a tiro y, entonces, utiliza a Tanya para acabar con cualquier otro enemigo que veas; los graneros primero. Termina con el resto de infantería que haya sobrevivido al ataque y Einstein se fugará del Centro Tecnológico. Es el momento de llevarlo, a él y a Tanya, hasta el helicóptero, al Norte. Eso es todo lo que tienes que hacer para completar la primera misión. ¿Te ha parecido difícil ¡A por otra!

Misión 2

Clave
LZ95EMPBB





Dispersa a tus hombres alrededor de la base para que puedan protegerla. Construye una refinería y algunas defensas para el campamento. Baja por la carretera hacia el Sur con *jeeps* y algunas unidades de infantería. Mata a todos los enemigos que veas; a los graneros primero. Destruye el camión de minerales del enemigo y entra en su base. Elimina a todos los hombres que veas y dirígete hacia el Norte para limpiar las unidades enemigas de la zona. Vuelve a la base enemiga, destruye los edificios y llegará el convoy.

Misión 3

Clave
BE2D93ASU





Haz bajar a la pistolera Tanya para que elimine al soldado enemigo que está con el médico y, entonces, dispara a cualquier soldado que ose atacar a una dama tan indefensa. Si han herido a Tanya, cúrala con el médico y dirígela hacia el Sudoeste. Elimina a todo enemigo que te salga al paso. Destruye el transbordador que aterriza y utiliza a Tanya para acabar con el enemigo situado alrededor de la torre lanzallamas. Vaya pedazo de profesional, ¿eh? Ahora utiliza la artillería para destruir la torre lanzallamas desde lejos. Ve hacia el Este y después al Norte y dispara a todos los barriles que veas, incluidos los que están junto al V2 enemigo. Destruye el primer puente que encuentres. Después cárgate el puente que hay en la parte superior de la pantalla disparando a los barriles situados justo al lado. Haz estallar el resto de puentes que encuentres en el camino. Misión cumplida.

Misión 4

Clave
9BFD73QU







Construye una estación de radar, una fábrica de armas y empieza a crear tanques. Despabílate y entrena a la in-





fantería lanzacohetes para defender la base de los posibles ataques aéreos. Entonces, envía tus tanques hacia el Norte y cárgate el camión de mineral, después, los tanques y los enemigos de a pie. Una vez hecho esto, entra en su base, destruye las torretas lanzallamas y a todo bicho viviente que encuentres. Cuando estén todos bien muertos, podrás destruir todos los edificios a tus anchas.

Misión 5

Clave
VM66XSCYO



Ten paciencia y aguarda a las patrullas enemigas. Introduce a tu espía dentro de la fábrica de armas, para que secuestre un camión que te conducirá hasta la cárcel. El espía liberará a Tanya, así que, antes que nada, utilízala para que acabe, sin prisa pero sin pausa, con los perros enemigos que acechan la zona. Destruye los cuatro emplazamientos de proyectiles tierra-aire









y cualquier otro edificio que se encuentre cerca de Tanya. Te llegarán refuerzos por la parte superior del mapa. Usa a tus ingenieros para hacerte con el centro de construcción y empieza a construir una refinería y algunos tanques. Cuando tengas suficientes, aniquila al enemigo, empezando por sus camiones de mineral. Los V2 te serán de gran ayuda contra las torres de fuego y las torres lanzallamas. Utiliza todo tu potencial para acabar con cualquier reducto de resistencia enemiga.

Misión 6

Clave
BVX2QW5LV



Despliega el MVC y crea tu base tan rápido como te sea posible. Manténte alerta contra los ataques y construye tus defensas en consonancia con el potencial de asalto enemigo. Sitúa unos cuantos hombres lanzacohetes para repeler los ataques aéreos. Utiliza algunos tanques para acabar con la pequeña base que se halla situada en el Sur. Introduce un espía en la estación de radar, y hazte con los barracones. Envía algunos tanques hacia el Sur para proteger tu costa de posibles invasores, y construye una base naval y montones de barcos. Toma un transbordador y desplázate ligeramente al Sudoeste. Desembarca algunos espías e introdúcelos en el Centro Tecnológico y en la base submarina. A continuación, envía al área tantos barcos y tanques como te sea posible y destruye primero las defensas, y luego cada edificio, vehículo y hombre.







Misión 7

Clave
LHD9CWV14

Elimina a todo enemigo viviente y despliega el MVC. Defiende tu base con soldados lanzacohetes y unos cuantos fortines. Envía a tus camiones de mineral a extraer el máximo de dinero posible. Dirige algunos tanques hacia el Sur, destruye un pequeño emplazamiento enemigo y captura la estación de radar. Sitúa bastantes tanques en esta zona y utiliza las minas para acabar con los camiones enemigos de mineral. Dirígete hacia el Oeste y elimina sistemáticamente cualquier resistencia que encuentres. Construye algunos barcos para inspeccionar el mapa y destruye todos los submarinos y bases submarinas que descubras. Aniquila cualquier presencia enemiga para completar la misión.









Misión 8

Clave
R2PH9KYB7

Lleva tus vehículos hasta la base para proteger tu MVC y despliégalo. Sitúa tus barcos cerca de las estaciones de energía y empieza a construir lanzacohetes y tanques para defender la base de cualquier ataque. Cuidado con los enemigos que desembarcarán por la franja litoral del Este.

Coloca minas en las zonas de entrada a tu base, y prepárate porque el enemigo te atacará por todos los flancos. Continúa insertando minas y defendiendo tus puntos débiles hasta que termine el tiempo.

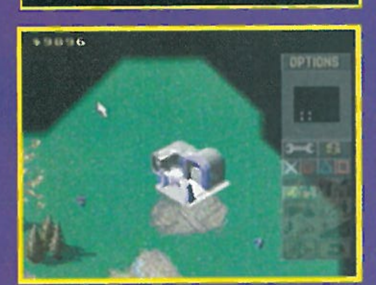







Misión 9

Clave
K1RD0NDMJ




Ve hacia el Este y construye tu base cerca del mineral. Empieza por producir algo de infantería lanzacohetes, y dispónla en grupos para defenderte contra ataques aéreos. Construye algunos tanques y defiende tus costas. Luego, transporta un espía hasta la parte superior derecha de la pantalla. Dirígelo hasta la base enemiga e introdúcelo en el edificio. Ahora tendrás a Mr. Kosygin contigo, así que llévalo hacia el Norte, lejos de los perros que acechan el área. Envía algunos hombres y unos cuantos tanques para eliminar a los perros, y conduce al desertor hasta el transbordador. Llévalo de vuelta a la base.





Misión 10

Clave
BI83IZVAM



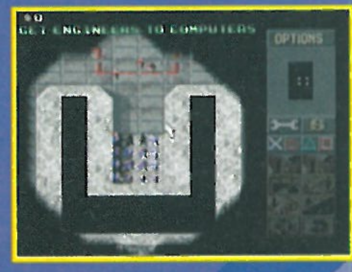

Despliega tu MVC al Este y patrulla la zona con tus tanques. Participa en pequeñas reyertas pero evita los grandes enfrentamientos. Construye un Centro Tecnológico y destruye los camiones de mineral enemigo con tus helicópteros. Recoge cantidades industriales de mineral y ponte a construir. Mantén tu base bien defendida, utilizando tus fuerzas aéreas para destruir las unidades soviéticas. Acércate al enemigo y cárgate sus defensas. Cuando hayas derribado las torres de fuego, envía algunos ingenieros para que se introduzcan en el centro de control. ¡Muévete deprisa!





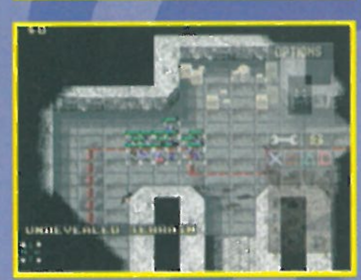
Misión 11

Clave
X9FJHMFLD



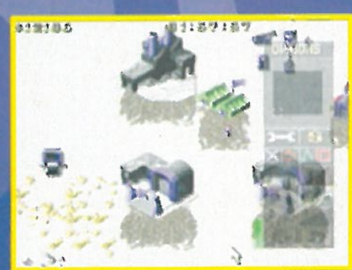
Ya estás dentro, muévete rápido hacia el Sur hasta los gigantescos tanques enemigos. Dirige tu espía hasta la salida y aparecerá Tanya. Llévala a ella y a un ingeniero hacia el Nordeste y toma el centro de control. Luego ve hacia el Oeste y haz lo mismo. Sigue hacia el Norte, y envía a Tanya a destruir la torreta lanzallamas. Dirígete hasta el centro de control del Norte e inutilízalo. Después, ve hacia el Este y luego al Norte para dar el último golpe de gracia. Misión cumplida.



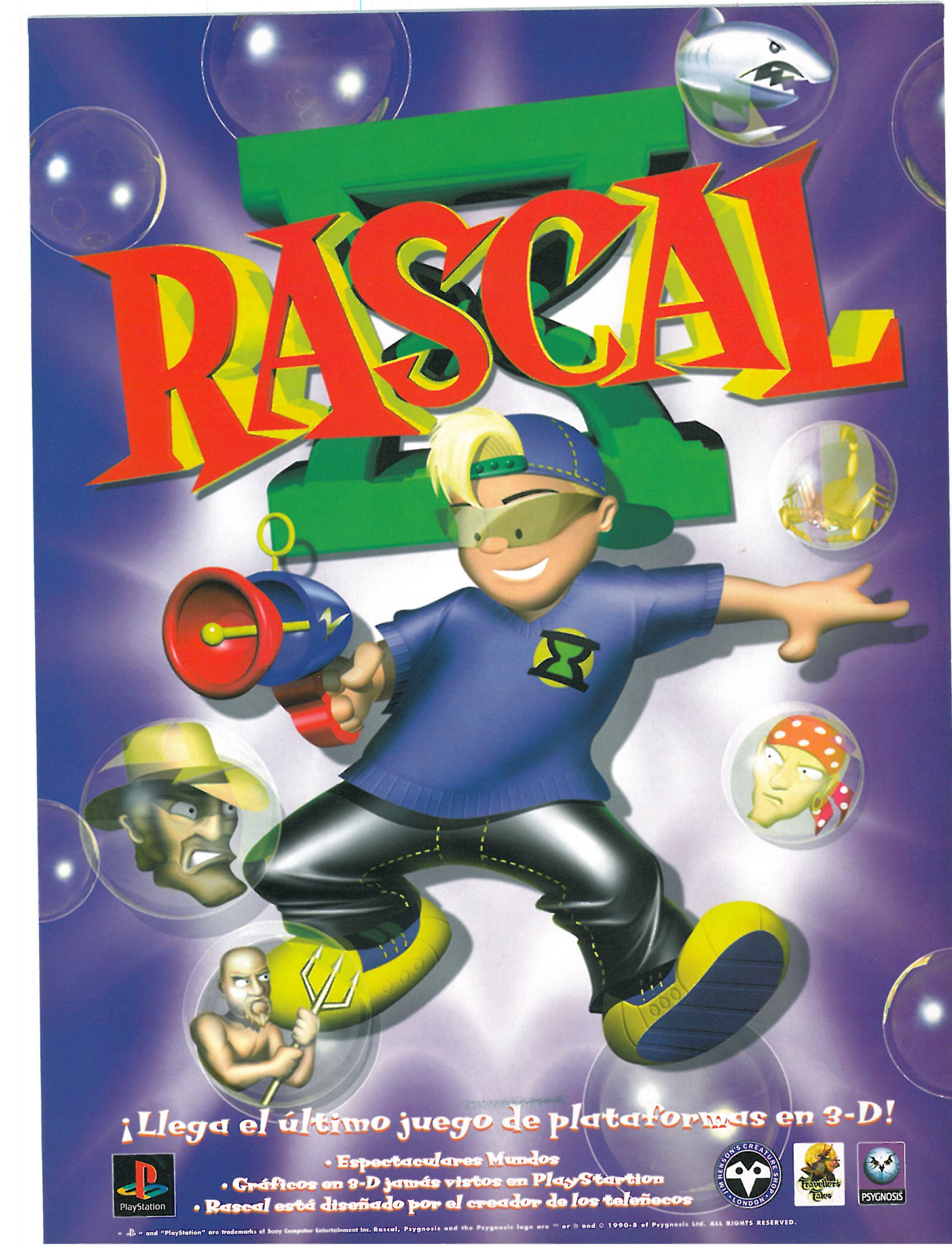



Misión 12

Clave
5RNHTX307

Despliega los dos MVC y construye dos refinerías. Envía unos cuantos tanques hacia el Este, y planta minas en el área cercana a los tanques gigantescos. Cuando tengas un Centro Tecnológico, construye algunos helicópteros y ve a por los camiones de mineral enemigos.


RASCAL
¡Llega el último juego de plataformas en 3-D!
• Espectaculares Mundos
• Gráficos en 3-D jamás vistos en PlayStartion
• Rascal está diseñado por el creador de los teleñecos
PlayStation
JIM HENSON'S CREATURE SHOP LONDON
Traveller's Tales
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Pequeños trucos

Final Fantasy VII



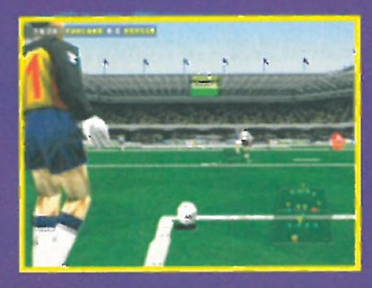
Hemos recibido un montón de llamadas preguntándonos cómo reproducir a los Chocobos, así que aquí tienes la solución.

Debes conseguir un Gran Chocobo del continente Sur y un Buen Chocobo del Gold Saucer. Debes criarlo con una Nuez Carub para conseguir un Chocobo Azul. Puedes conseguir una Nuez Carub matando a los Dragones Rojos que encontrarás en los prados verdes del continente Norte. Después, tienes que hacer competir a tu Buen Chocobo y a tu Gran Chocobo en las Carreras de Chocobos. Cuando alcancen la Clase A, crialos otra vez con una Nuez Carub y conseguirás un Chocobo Verde. Vuelve a las carreras y corre esta vez con los Chocobos Azul y Verde hasta que alcancen la Clase A. Crialos con una Nuez Carub y conseguirás un Chocobo Negro. Descubre si es macho o hembra y después dirígete al continente Norte. Ahora debes cazar un Chocobo Maravilloso que sea del sexo contrario al que has de criar. Cuando lo tengas, llévalos a las carreras y haz que lleguen a la Clase A. Crialo con una Nuez Zeio y conseguirás al preciado Chocobo Dorado.



Actua Soccer 2

Introduce los siguiente trucos en el menú principal. Vuelve a introducirlos para desactivarlos.



ACTIVADOR DUENDECILLO 11
IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, CÍRCULO

ACTIVADOR SFA
IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO

ACTIVADOR BALÓN FANTASMA
CUADRADO, CUADRADO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO

ACTIVADOR BALÓN PLAYA
IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO

ACTIVADOR ENANOS
CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA

ACTIVADOR GIGANTES
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO

ACTIVADOR FALLO FOCOS
IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, CÍRCULO, DERECHA, DERECHA, DERECHA, CUADRADO

ACTIVADOR JUGADORES INVISIBLES
CUADRADO, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA

ACTIVADOR MODO TV MONO/COLOR
ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA

MK Mythologies

Introduce estos códigos en la pantalla de claves para conseguir los efectos deseados. Más fácil imposible.

CLAVE	EFECTO
NXCVSZ	Urnas ilimitadas
GTTBHR	1.000 vidas
GRVDTS	Visualizar créditos
ZCHRRY	Truco final



NOTA: En referencia al Truco final. Traslado al Nivel 8, Fortaleza de Shinnok. Si mueres antes de llegar a un punto de control, pulsa L1 para luchar contra Quan Chi o L2 para luchar contra Shinnok.

MUERTE
Cuando luches contra las tres terribles mujeres pez en la Fortaleza de Quan Chi, puedes provocar la muerte de Kia con Adelante, Abajo, Adelante y Puñetazo Alto.

NIVEL 1 MOVIMIENTO FINAL
Al final del nivel uno, cuando derrotes al Jefe (Scorpion) aparecerá el mensaje ¡ACABA CON ÉL! Para ejecutar el movimiento muerte, avanza un paso y pulsa Adelante, Abajo, Adelante y Puñetazo Alto. Contempla cómo Subbie arranca la cabeza de Scorpion y derrama sangre a raudales.

CÓDIGOS

Nivel	Clave
2	THWMSB
3	CNSZDG
4	ZVRKDM
5	JYPPHD
6	QFTLWN
7	XJKNZT

Para ver al Jefe de la Tierra explotando, introduce «rckmnd» en la pantalla de códigos. Fácil, ¿no?

MDK

Con los trucos siguientes pausa el juego mientras estás jugando e introduce el truco que prefieras.

ATAQUE AÉREO EXTRA
ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, L1

CAÍDA DE VACAS
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, L1, DERECHA.

SEÑUELO FALSO
CRUZ, L1, DERECHA, CÍRCULO, CRUZ, ARRIBA, CUADRADO.

GRANADA DE MANO
TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, L1, DERECHA.

ALOJANDO FRANCOTIRADOR DE GRANADAS
IZQUIERDA, ARRIBA, CRUZ, TRIÁNGULO, L1, L1, DERECHA.

MORTERO
IZQUIERDA, L1, TRIÁNGULO, CUADRADO, DERECHA, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA.

BOMBA INTERESANTE
ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO.

GRANADA FRANCOTIRADOR
ARRIBA, CUADRADO, L1, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

ARMA SÚPER CADENA
IZQUIERDA, L1, ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ARRIBA, ABAJO.

ARMA GOLPEADORA
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO.

ARMA RETORCIDA
ABAJO, L1, CUADRADO, TRIÁNGULO, DERECHA, ARRIBA, X.

SELECCIÓN DE NIVEL
En la pantalla de títulos pulsa IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA y CUADRADO para que aparezca la opción de selección de nivel.



Test Drive 4

COCHES EXTRA Y CARRERAS ESPEJO
Para tener acceso a las carreras invertidas introduce tu nombre como KNACKED.

ACCESO A CUATRO COCHES EXTRA
Si quieres correr con un Viper GTS-R, un '69 Dodge Daytona, un TVR 12/7Project y un Pitbull Special, introduce tu nombre como SAUSAGE.

NOTA: Para utilizar estos códigos debes ser lo bastante rápido como para introducir tu tiempo en la pantalla de mejores puntuaciones (asegúrate de activar los puntos de control en la pantalla de opciones). El modo más fácil de conseguirlo consiste en ir a la carrera de coches trucados y escoger como coche el Jaguar. Corre la carrera y luego abandona. Si eres lo bastante rápido, te pedirá tu nombre. Introduce uno de los códigos. Si tienes la música desactivada, oirás al comentarista gritar «¡VAMOS!». Después de introducir los códigos asegúrate de guardar el juego en la tarjeta de memoria. Si no lo haces deberás seguir este proceso cada vez que juegues.





Cool Boarders 2

TODAS LAS CARRERAS
Para tener acceso a todas las carreras sin tener que correr, perfecciona tus trucos o cae, mójate el trasero y ve a la pantalla de selección de carrera. Después destaca las opciones siguientes a intervalos de cuatro segundos.

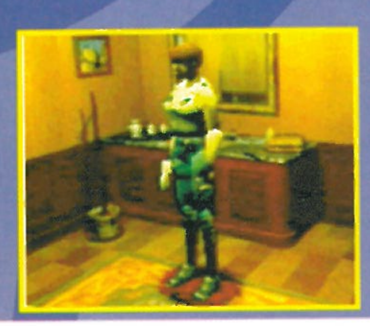
Combinado Snowboard
1 Salto obligatorio
Bajada libre
Opción
Estacionamiento tabla
Medio tubo
Bajada libre

Después pulsa CÍRCULO, ve a Jugador 1 + 2 y mantén pulsado L1, L2, R1, R2 + CÍRCULO.

TABLAS SECRETAS
Entra en el modo Bajada libre con todas las carreras y bate todos los récords.

MODO ESPEJO
Cuando tengas todas las carreras, pulsa R1 + CÍRCULO en el modo Bajada libre.

TRAJES ALTERNATIVOS
Destaca Combinado de Snowboard y pulsa ABAJO, R1, ARRIBA, R1, ABAJO, R2, ARRIBA, R2, ARRIBA, ARRIBA, R1, ABAJO, ABAJO, R2.



Resident Evil DC

MOGOLLÓN DE ÍTEMS
En la pantalla de selección destaca Avanzado y mantén pulsado DERECHA. Debería ponerse verde. Cuando juegues, notarás que tienes el doble de ítems que recoger.



NIVELES DE HABILIDAD EN LA DEMO DE RE2
En la demo de *Resident Evil 2* destaca Juego nuevo y mantén pulsado DERECHA. Ahora tendrás acceso a los modos normal y novato.



Frogger

VIDAS INFINITAS
Activa la pausa y pulsa DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CRUZ.

CUALQUIER NIVEL
Activa la pausa y pulsa DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, R1, L1, R1, L1, CÍRCULO.



Fighting Force

MENÚ DE TRUCOS
Mantén pulsado IZQUIERDA + CUADRADO + L1 + R2 en el menú principal. Aparecerá en pantalla el Modo trucos. Ve a las opciones y podrás elegir ser invencible y seleccionar el nivel que prefieras ¡Genial!



Fantastic Four

ACCESO A TODAS LAS OPCIONES
En el menú principal selecciona Opciones y después destaca el Modo de entreno. Ahora pulsa L1 + R1 + L2 + R2. Tendrás acceso a un menú de opciones secretas.

Tomb Raider 2

TODAS LAS ARMAS
1) Ve a una superficie plana y luego
2) da un paso lateral a la izquierda, uno a la derecha y otro a la izquierda,
3) paso atrás y paso adelante,
4) gira tres veces,
5) salta hacia atrás y pulsa CUADRADO + CÍRCULO a la vez.

LARA EXPLOSIVA
Mientras juegas, mantén pulsado el botón de CAMINAR y da un paso lateral a la Izquierda y uno a la Derecha, luego Izquierda otra vez y después un paso Adelante y uno hacia Atrás. Después haz que gire tres veces en cualquier dirección, salta adelante y cuando esté en el aire pulsa el botón de RODAR.



ADIÓS, MAYORDOMO
¿Estás hasta la coronilla del pegajoso mayordomo que te sigue a todas partes en casa de Lara? Entra en la cocina y abre el frigorífico, entra y espera a que llegue el mayordomo. Cuando entre también él en la nevera, salta por encima y cierra corriendo la puerta. El pobrecito morirá congelado.

HACER EL PINO
Cuando Lara esté colgada de una cornisa, mantén pulsado el botón de CAMINAR y pulsa ARRIBA para que haga el pino.

SALTO DE NIVEL
1) Como antes, sitúate en una superficie plana en la que puedas saltar.
2) Paso a la izquierda, a la derecha y a la izquierda.
3) Mantén pulsado R1 y ve hacia atrás y luego hacia delante. Suelta R1.
4) Gira tres veces.
5) Salta adelante y pulsa CÍRCULO en el aire.



CARTAS



Éstas son las páginas que dedica *PlayStation Power* a vuestras cartas. En ellas podéis explicarnos sugerencias, problemas con la PlayStation y, en definitiva, todo aquello que se os ocurra. Manda tus escritos a MC Ediciones, *PlayStation Power*, P.° San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª 08022 Barcelona o a la dirección electrónica: anacris@mcediciones.es, incluyendo tu número de teléfono. Aquí tienes algunas cartas que hemos recibido.



PlayStation, sin dudarlo

Hola amigos de la PlayStation:
Me llamo Héctor y tengo un problemilla. Mi hermano tiene la PSX y le tengo que convencer cada vez que quiero jugar para que me la deje (cosa que casi nunca consigo). Me estoy cansando de esto, por lo que me estoy planteando comprar otra consola para mí. ¿Cuál me compro? Estoy pensando en la Sega Saturn o en la Nintendo 64. La Sega Saturn tiene más juegos que la N64, pero la calidad de la PSX es superior. He leído además que la N64 no se come ni un rosco. Si al fin me decido por la Sega Saturn, ¿es cierto que se puede comprar un teclado y conectarse a Internet? Gracias.

Héctor Muñoz Lorite (Barcelona)

Nosotros creemos SINCERAMENTE que la mejor consola que puedes comprarte es la PlayStation. Tiene más juegos, muy buena calidad y unos precios estupendos. Bueno, bonito y barato. ¿Qué más quieres?

Tomb Raider

Hola consoleros,
Para empezar quiero felicitaros por vuestra revista, que en pocos números ya se ha ganado el apoyo de todos. Me he comprado *Tomb Raider* y *Resident Evil*. Creo que este segundo es mejor. ¿Qué opináis vosotros? ¿Tenéis algún truco para ser invencible o para tener todas las armas en *Resident Evil*? ¿Sabéis algún otro para *Battle Arena Toshinden*? Gracias por vuestra atención.

Fernando Romero Marchante (Baleares)

Hemos tenido el inmenso y privilegiado placer de jugar a estos dos excelentes títulos. *Tomb Raider*, con Lara Croft al frente, es una aventura increíble, muy variada y con mucha acción. Es un título que además de dejarte boquiabierto, te viciará hasta extremos insospechados. *Resident Evil* parece una larguísima película, pero según vas avanzando te pones cada vez más nervioso. Tendrás unas enormes ganas de liquidar a alguien y de resolver los enigmas que se te plantean. Seguro que con los dos podrás jugar infinidad de horas. Por desgracia, no te podemos ofrecer ningún truco más, además de las fantásticas guías que sobre estos títulos publicamos ya en su momento y que como fiel seguidor de *PlayStation Power* seguro que ya posees. Si te pasas el juego en menos de tres horas, conseguirás un lanzacohetes infinito. ¿Ya lo sabías? Bueno pues te refrescamos la memoria.



Fuera la censura

Hola amigos de *PlayStation Power*,
¿Por qué se censuran muchos juegos? *Resident Evil* es muy sangriento, pero el título japonés, *Bio Hazard*, lo es tres veces más. Dejemos por favor los juegos en su estado original, sólo queremos que sean traducidos. Lo mismo ha sucedido con *Final Fantasy VII*, en el que se han suprimido batallas y se han puesto señalizaciones en las salidas, quitándole toda la gracia al juego, aunque seguimos considerando que es el mejor. Desde Gavà (Barcelona), queremos expresar nuestra más sincera protesta para que no censuren los juegos. Los queremos originales, pero en castellano.

Javier González Fuentes (Gavà, Barcelona)

Tekken 3

Hola colegas y amigos de PSP:
Me llamo Kike, tengo 17 años y una PlayStation desde hace bastante tiempo. Creo que es y seguirá siendo la mejor consola que existe y existirá. Tengo una duda que no me deja dormir. Desde que en vuestra revista dijisteis que ya va quedando menos para el grandioso *Tekken 3* me puse muy contento. De hecho, ya estoy ahorrando para cuando llegue el momento de echarle el guante. He oído rumores de que *Tekken 3* va a salir para Nintendo 64 y mi duda es la siguiente: si vosotros dijisteis que Namco y Nintendo se habían separado por no sé qué problema de dinero, y Sony afirma que Namco sólo programa para PlayStation, ¿cómo es posible que *Tekken 3* vaya a salir para N64? ¿Es cierto ese rumor? ¿O sólo va a salir para PlayStation? En fin, espero que me contestéis y seguid adelante con vuestra revista, es la mejor y vosotros también. Espero que cuando vea la luz definitivamente en nuestro país *Tekken 3* le hagáis un buen examen. ¡Saludos!

Kike López Fernández (Es Coll d'en Rabassa, Mallorca)

Realmente aún faltan algunos meses para que salga en nuestro país *Tekken 3* para PlayStation. La duda que te planteas referente a si va a salir para N64 queda en eso, en un rumor.

Consoladicto

Hola amigos,
Soy un fan de las consolas y poseo una PSX. Pienso que eso de que la N64 es mejor que la consola gris es una tontería. Quizá en un futuro sea una realidad, pero a la N64 aún le falta un largo camino por recorrer. Para tratar de llegar antes al final del camino, Nintendo utiliza el 64DD, que es una simple táctica para que las ventas le apoyen. Posiblemente, si la N64 llega con todas sus fuerzas al final, a los chicos de Sony no les quedará más remedio que lanzar la PSX2. Pero ahora es ahora y lo demás es hablar de un futuro hipotético; hablar por hablar. En el presente, la PlayStation le da mil vueltas a la N64, y más aún, si cabe a la Sega Saturn. No sólo en el campo consolero (véase la calidad de *Rascal*, que muy probablemente mejorará lo visto anteriormente en *Mario 64*) sino que también en el ámbito económico-social Sony está llevando a cabo una magnífica campaña publicitaria, como el patrocinio de la *Champions League* de fútbol o ser el sponsor de algunos clubs de fútbol. Esto beneficia a todos. Antes de acabar mi carta quiero mostrar mi desacuerdo con aquéllos que se hacen llamar «antisaturninos». Creo que no hacen más que dar una mala imagen de los seguidores de la PSX.

Donato Lorenzo López (Tui, Pontevedra)

Gratis con el número de Abril de METAL HAMMER!

El BomBazo total!

Te regalamos el CD KILLING CUTS 5



LOS 15 TEMAS MÁS FURIOSOS DE LA PRÓXIMA PRIMAVERA METALICA!

Te adelantamos lo nuevo de:

Iron Maiden "THE CLANSMAN"
Helloween "MIDNIGHT SUN"
Motorhead "SNAKE BITE LOVE"
Gorefest "CHAPTER 13"

+

Te presentamos en exclusiva:

DAYS OF THE NEW "WHERE I STAND"
HAYSTACK "THE COLLECTOR"

+

UN VIDEO CD-ROM COMPLETO DEL "Take My Scars" DE **MACHINE HEAD**



Los atronadores nuevos temas de:

PITCHSHIFTER "WYSIWYG"
STUCK MOJO "RISING"
PISSING RAZORS "DODGING BULLETS"
REFUSED "NEW NOISE"
EVERCLEAR "AMPHETAMINE"
BACKYARD BABIES "LET´S GO TO HELL"
SEVENDUST "MY RUIN"



6 salvapantallas del último álbum de Iron Maiden

Ya estás avisado!

Resérvalo en tu kiosko antes de que se agote!

¡Suscr



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

PlayStation Power

Deseo suscribirme a PlayStation Power por un año (12 números) al precio especial de 4.845 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.645 ptas. Resto del mundo: 9.645 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

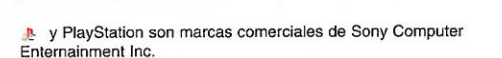
Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

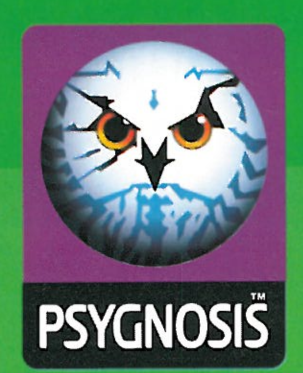
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí





Éstos son los ganadores de los 5 paquetes compuestos por un juego, un llavero y una camiseta de *Tomb Raider 2*, de Proein:

Joaquín Acuña Pina (Viladecans, Barcelona)
Eduardo Tormo Ferraut (Xátiva, Valencia)
Rafael J. Rodríguez Domínguez (Las Palmas de Gran Canaria)
César Yllera Ruiz (Santander, Cantabria)
José R. Lafuente Cárdenas (Valdemoros, Madrid)

ríbete!

a PlayStation Power y participa en el sorteo de **10 JUEGOS**

ADIDAS POWER SOCCER 2

de Psygnosis







Consigue uno de estos 10 juegos y podrás escoger el equipo con el que quieres competir de entre un montón de posibilidades, además de elegir tus jugadores favoritos. Disfruta del deporte rey también en tu consola preferida.







A LA VENTA EL 15 DE ABRIL

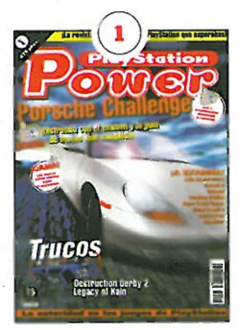
PlayStation Power
+ EXTRA DE TRUCOS
POR SÓLO 700 PTAS.

PlayStation Power

El mes que viene... *PlayStation Power* cumple ¡UN AÑO!
Para celebrarlo, nos vestimos de etiqueta y echamos la casa por la ventana:
¡Más noticias! ¡Más juegos! ¡Más trucos! ¡Más páginas! ... Y 50 PÁGINAS EXTRA DE TRUCOS

PlayStation Power La revista independiente de la nueva generación

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE

1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


Recorte por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a 475 ptas. cada uno
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 - BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

¡TODOS LOS JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS

POWERLISTA



Bienvenidos a la Powerlista

Una guía indispensable que comenta los últimos estrenos de PlayStation. Una lista que te actualizamos mes a mes. Además, te informamos de cuáles son los Súper ventas de cada género y nuestros favoritos del mes. ¡Descúbrela!



TODO LO QUE DEBES SABER



Súper ventas

Si estás interesado en algún juego en particular, aquí tienes una guía clara de nuestros Súper ventas de este mes. Si quieres más información lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.



75







79

¡Échale una mirada!

Este mes te recomendamos que emplees tus ahorros en adquirir uno de los tabulosos títulos que integran la excelente gama Platinum. Por sólo 3.990 pesetas, podrás disfrutar de juegos que han demostrado de sobras su valía.

Striker '96



Iguana Games • 3.900 ptas. • Fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 3

Cada reseña incluye una escena, bien encuadrada, para que puedas ver el aspecto del juego.

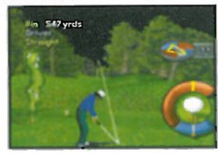
Una pequeña reseña de la compañía que lo distribuye en España, el precio que deberías pagar y el tipo de juego o género en el que se enmarca.
Quizá sea corto, pero es muy completo. Contiene un pequeño análisis para que eches un vistazo a los aspectos más importantes.

Las puntuaciones que te expone *PlayStation Power* son las únicas en las que debes confiar, porque decimos la verdad sin tapujos. Somos exigentes, pero justos.

2 = «porca miseria»
5 = suficiente
7 = buen esfuerzo
9 = ¡cómpralo!
10 = ¡perfecto!



Actua Golf



Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está de su secuela.
Puntuación 8

Actua Golf 2



Arcadia • 7.990 ptas. • Golf
El mejor juego de golf para PlayStation. Seis alucinantes recorridos con todas las opciones y una cámara 3-D que flota por el escenario con los mejores comentarios que hayas oído jamás.
Puntuación 9

Actua Soccer



Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 7

Actua Soccer Club Edition



Sony • 6.990 ptas. • Fútbol
Es igualito al viejo y excelente *Actua*, pero con los equipos de la *premier* inglesa puestos al día. Más que un juego nuevo es un entremés a la espera de la llegada de *Actua 2*. Sinceramente, esperábamos algo más.
Puntuación 5

adidas Power Soccer



Sony • 7.490 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 6

adidas Power Soccer 2



Psygnosis• 8.490 ptas.• Simulador de fútbol
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin sentido siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS* y *Actua 2*.
Puntuación 5

adidas Power Soccer Int '97



Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
Puntuación 4

Agent Armstrong



Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 7

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 5

Alien Trilogy



New Software Center • 3.990 ptas. • Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 7

Alone in the Dark



Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 6

Andretti Racing



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 6

Assault Rigs



Centro Mail• 6.990 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Como *Doom*, pero con tanques. Tienes que conducir un vehículo futurista por complicados niveles. Una cámara hiperactiva y unos controles escurridizos estropean esta experiencia original pero poco interesante.
Puntuación 6

Auto Destruct



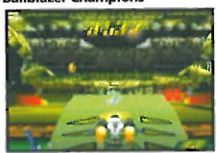
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Tienes un coche rápido. ¡Genial! Lleva armas. ¡Mejor todavía! Pero estas dos premisas tan prometedoras se quedan en una imitación del tercer episodio de *Die Hard Trilogy* y en un juego bastante irregular.
Puntuación 5

Ayrton Senna Kart Duel



Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.
Puntuación 7

Ballblazer Champions



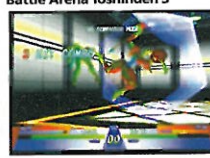
Erbe • 8.990 ptas. • Deportes futuristas
Una de esas variaciones futuristas, mezcla de fútbol y hockey que, en lugar de presentar algo nuevo, no consigue ser tan interesante como los deportes auténticos. Un juego que no es lo que esperábamos.
Puntuación 6

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 7

Battle Arena Toshinden 3



Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 7

Black Dawn



Virgin • 3.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
La continuación de *Agile Warrior* que prefiere los helicópteros a los aviones. Presenta un montón de misiones, grandes pistolas y gran suavidad. Muchas explosiones con un toque de realismo.
Puntuación 7

Blast Chamber



Proein • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además da alguna que otra frustración.
Puntuación 6

Blazing Dragons



Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 7

Break Point Tennis



Centro Mail • 7.490 ptas. • Tenis
¿Alguien quiere tenis?
Sí, todo está muy bien —un simulador de tenis en 3-D poligonal que peca un poco en el aspecto realista más que otra cosa—, pero no es increíblemente divertido.
Puntuación 7

Broken Sword



Sony • 6.490 ptas. • Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 7

Broken Sword 2



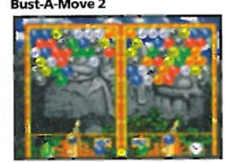
Sony • 7.990 ptas. • Aventura
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 7

Burning Road



Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
Puntuación 6

Bust-A-Move 2



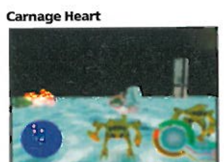
New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con *Tetris*. Lo mejor es el modo dos jugadores.
Puntuación 9

Castlevania



Konami • 9.490 ptas. • Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 8

Carnage Heart



Sony • 6.490 ptas. • Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 8

Chronicles of the Sword



Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media, espada en mano, y hablar como un libro de historia antiguo puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
Puntuación 4

City of the Lost Children



Sony • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 7

Clock Tower



New Software Center• 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 6

Colony Wars



Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 8

Command & Conquer



Virgin • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
Puntuación 8

Contra: Legacy of War



Konami • 9.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 7

Cool Boarders



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 6

Crash Bandicoot



Sony • 8.490 ptas. • Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 9

Criticom



Centro Mail • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Si tienes ganas de comprar un juego de puñetazos decídete por *Tekken 2*. *Criticom* está bastante bien logrado –luchadores apuestos, armas interesantes–, pero no le llega ni a la suela de los zapatos a la maravilla nipona.
Puntuación 6

Crusader: No Remorse



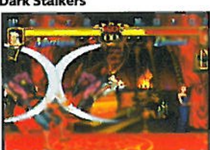
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Parecido a *Project Overkill*; también ofrece vistas isométricas para plasmar su acción ultraviolenta y futurista en la que los pequeños personajes se dedican a disparar a los demás. Un poco repetitivo.
Puntuación 6

Darklight Conflict



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
Puntuación 7

Dark Stalkers



Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 6

Defcon 5



Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Del estilo de *Doom*, combinado con un juego de aventuras. Este juego de Sony te hace vagar por una estación espacial casi abandonada, por donde irás apretando interruptores y disparando a unos robots verdes que nunca ganarán un premio.
Puntuación 4

Descent



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Entorno 3-D
Es *Doom* en tres dimensiones. Conduce tu nave a través de tortuosos y retorcidos pasillos, haciendo volar por los aires una multitud de *aliens* robóticos. Unos niveles 3-D que aturdirán tu mente. ¡Genial!
Puntuación 8

Descent 2



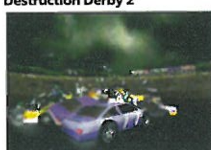
Centro Mail • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 6

Destruction Derby



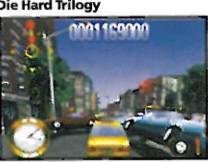
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 6

Destruction Derby 2



Sony • 7.490 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 9

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
***Blaster*/conducción**
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 9

Doom



New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo *HER-UGE* 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 10

Duke Nukem



New Software Center •
8.990 ptas. • Clon de Doom
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation de clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 8

Epidemic



Sony • 6.490 ptas. •
Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo demasiado tosca y aburrida. No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 6

ESPN Extreme Games



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación *Pepsi Max* que ofrece un despilfarro de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike* que no tienen mucho sentido.
Puntuación 4

Excalibur 2555AD



Proein • 9.990 ptas. •
Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 5

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 8

Explosive Racing



Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte como un imán.
Puntuación 6

Fade to Black



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 8



Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.

Aventura gráfica/rol
1. Final Fantasy VII
2. Resident Evil Director's Cut
3. Tomb Raider II
4. Broken Sword II
5. Vandal Hearts



Carreras
1. Toca Touring Car
2. Moto Racer
3. F1 '97
4. V-Rally
5. Destruction Derby II



Beat 'em up
1. Soul Blade
2. Dragon Ball Final Bout
3. Street Fighter EX Alpha Plus
4. K1 The Arena Fighters
5. Marvel Super Heroes



Deportivos
1. FIFA '98
2. Tennis Arena
3. Cool Boarders 2
4. Nagano Winter Olympics
5. NBA Live '98

Rompecabezas
1. Monopoly
2. Bust-A-Move 2
3. Kurushi
4. Super Puzzle Fighter 2
5. Frogger



Estrategia
1. C&C: Red Alert
2. Warcraft II
3. Transport Tycoon
4. Steel Reign
5. Z



Shoot 'em up
1. Time Crisis
2. Duke Nukem
3. Dark Forces
4. Maximum Force
5. Mechwarrior II

Plataformas
1. Herc's Adventures
2. Crash Bandicoot 2
3. Pandemonium 2
4. Nightmare Creatures
5. Rayman

LOS CINCO MÁS VENDIDOS
1. FIFA '98
2. Final Fantasy VII
3. Herc's Adventures
4. Time Crisis
5. C&C: Red Alert

Felony 11-79



New Software Center • 7.990 ptas. • Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos.
Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 6

FIFA 97



Centro Mail • 7.990 ptas. • Fútbol
Los jugadores tienen una pinta increíble, pero no se desplazan rápido. Con unos controles tan poco intuitivos nunca te sientes del todo al mando de la situación y la selección de los jugadores es demasiado lenta.
Puntuación 6

Final Fantasy VII



Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 10

Firo and Klawd



Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras/*shoot 'em up*
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historieta y qué escena vas a ver no muy divertida.
Puntuación 4

Floating Runner



Iguana Games • 8.900 ptas. • Plataformas en 3-D
Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad.
Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te llegues a desesperar.
Puntuación 4

Formula 1



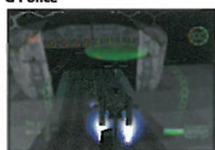
Sony • 8.490 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 9

Formula 1 '97



Sony • 8.490 ptas. • Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.
Puntuación 9

G-Police



Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció C&C y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 9

Gex



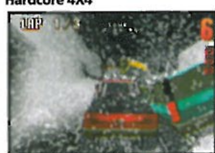
Centro Mail • 4.990 ptas. • Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 5

Hexen



New Software Center • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 7

Hardcore 4X4



Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
Puntuación 7

Hard Boiled



Proein • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 6

Independence Day



Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 6

ISS Deluxe



Konami • 8.900 ptas. • Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 8

ISS Pro



Konami • 9.490 ptas. • Fútbol
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
Puntuación 9

Jet Rider



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 7

Judge Dredd



Iguana Games • 9.900 ptas. •*Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 6

Jumping Flash 2



Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 8

Krazy Ivan



Centro Mail • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Eres un robot grande que dispara a muchos robots pequeñitos en montones de niveles y faltos de características.Su carente variedad y su adictividad dudosa hacen de *Krazy Ivan* un juego poco atractivo.
Puntuación 6

Kurushi



Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 8

Legacy of Kain



Erbe • 7.990 ptas. • *Blaster*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 7

Little Big Adventure



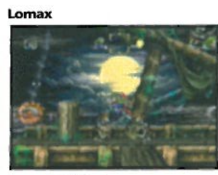
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimirse el limón y... los dedos. Muy bueno.
Puntuación 8

Loaded



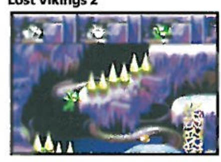
Sony • 3.990 ptas. • *Blaster*
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
Puntuación 5

Lomax



Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
Puntuación 5

Lost Vikings 2



Iguana Games •3.900 ptas. • Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 8

Lone Soldier



Iguana Games • 8.900 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
A pesar de su velocidad moderada, sus extrañas vistas y sus controles raros, este *shoot 'em up* en 3-D es diversión asegurada. Es, sencillamente, cuestión de andar por la pantalla y disparar al personal. Nos gusta.
Puntuación 7

Madden 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Fútbol americano
La última entrega de *Madden* y el mejor juego de fútbol americano que puedes comprar. Los sólidos gráficos están pensados para compensar los excesos de la perfecta inteligencia artificial.
Puntuación 8

Magic Carpet



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo –hacerlo más grande– y se le añade un ligero toque interesante de estrategia, pero, cuidado, sólo ligero.
Puntuación 7

MDK



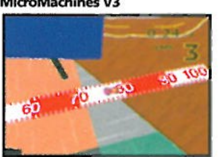
Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y unos niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 9

MechWarrior 2



Proein • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Paisajes bastante pobres y jugabilidad muy simplificada del tipo clicha-a-un-malo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-cargarte-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
Puntuación 7

MicroMachines V3



Konami • 10.900 ptas. • Carrearas en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 9

Monster Trucks



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta.
Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 7

Mortal Kombat Trilogy



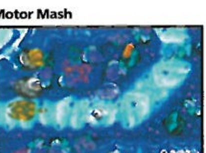
Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 8

Moto Racer



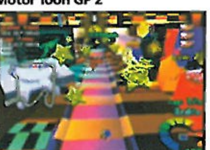
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos
Puedes correr con motos de cross o con motos de asfalto estilo *Manx TT*. Posee un total de seis pistas variadas de tierra y asfalto. Sólo fallan las pistas, que son un poco cortas y el paisaje, que es algo soso.
Puntuación 8

Motor Mash



Infogrames Ibérica • 6.990 ptas. • Conducción
Está bien, pero sin abusar. Ofrece algunas razones por las que puedes preferirlo al gran número uno: *Micro Machines*. Un modo jugador bastante bueno, aunque no espectacular. Aprobado.
Puntuación 5

Motor Toon GP 2



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
No es más de lo mismo, ya que los gráficos se han retocado, añadiendo más detalle. El aspecto de las carreras también se ha mejorado, consiguiendo mayor jugabilidad y centrándose menos en los efectos visuales.
Puntuación 8

Namco Museum Vol 1



Sony • 6.990 ptas. • Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 5

Namco Museum Vol 2



Sony • 6.990 ptas. • Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 5

Namco Museum Vol 3



Sony • 6.990 ptas. • Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 4

Nascar Racing



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Las carreras son lentas, pesadas y discurren por un circuito semicircular aburrido. Si estuviéramos de mal humor, diríamos que tiene la apariencia de un Fort Cortina y un manejo similar al de un tanque.
Puntuación 3

NBA: In the Zone 2



Konami • 9.490 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 8

NBA Jam Extreme



New Software Center • 8.990 ptas. • Baloncesto
El loco arcade de baloncesto en 2-D preferido por todos pasa a 3-D. Su jugabilidad apenas si ha cambiado, y sigue sin ser baloncesto real, por lo que no gustará a todos, aunque tiene sus incondicionales.
Puntuación 7

NBA Jam TE



Centro Mail • 3.990 ptas. • Baloncesto
Idéntico a la versión de SuperNintendo. Su velocidad arcade, unos comentarios escandalosos y unos movimientos imposibles hacen de este 2-D un juego adictivo más allá de cualquier explicación lógica.
Puntuación 6

NBA Live 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Baloncesto
Muy mejorado desde los *sprites* del 96, un esfuerzo remarcable. Los jugadores poligonales son más grandes y ahora pelean por la pelota. Muchas opciones y un montón de estadísticas completan la oferta.
Puntuación 7

NBA Live 98



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Baloncesto
Un juego de baloncesto perfectamente respetable, pero no muy diferente del anterior. Buena imagen y buen juego. Pasarás unos ratos excelentes enganchado a esto, aunque aun así, es un pelín repetitivo.
Puntuación 7

Need for Speed 2



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Hay nuevos coches y nuevas pistas, eso es todo. No presenta ningún tipo de mejora en el manejo y los gráficos son tan exageradamente pobres como antes. *Porsche Challege* le supera con creces.
Puntuación 6

NFL Gameday



Iguana Games • 7.900 ptas. • Fútbol americano
Simulador de fútbol americano con una presentación limpia y concisa y un buen control que ofrece estrategia y acción a partes iguales. Lástima que *Madden 97* siga siendo muchísimo mejor en el género.
Puntuación 6

NHL 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Hockey
Una versión poligonal del famoso juego de hockey en 16 bits de Electronic Arts *NHL*. En una palabra: grande. Saber el motivo por el que *FIFA 97* no es tan jugable, rápido y delicado es un misterio.
Puntuación 8

NHL Face Off '97



Sony • 6.490 ptas. • Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 5

Nightmare Creatures



Sony •7.490 ptas. • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 6

Oddworld: Abe's Oddysee



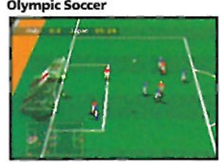
New Software Center • 8.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 9

Off World Interceptor Extreme



Iguana Games • 3.900 ptas. • Conducción/*shoot 'em up*
Conduce *buggies* futuristas por paisajes de otro mundo.
La opción para un jugador es bastante irritante, mientras que de la de dos jugadores es mejor no hablar demasiado de ella.
Puntuación 4

Olympic Soccer



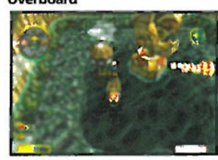
Iguana Games • 7.900 ptas. • Fútbol
Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
Puntuación 6

Overblood



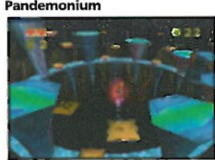
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 8

Overboard



Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 8

Pandemonium



Erbe • 8.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 6

Pandemonium 2



Proein • 9.490 ptas. • Plataforma
La acción de derecha a izquierda de Pandemonium estuvo muy bien la primera vez, pero en esta ocasión es de risa. Gráficos muy buenos, pero una jugabilidad que se hunde por todos lados. Es una lástima.
Puntuación 5

Panzer General



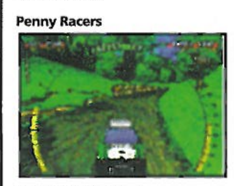
Iguana Games • 9.900 ptas. • Juego de guerra
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.
Puntuación 5

PaRappa The Rapper



Sony • 6.990 ptas. • Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 8

Penny Racers



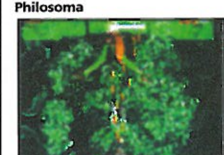
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que aprietas el acelerador a fondo y la aguja no pasa de los 50 km/h.
La verdad es que estos minis de dibujos podrían haber estado bien si hubieran sido más rápidos.
Puntuación 1

PGA Tour 96



Iguana Games • 8.900 ptas. • Golf
Contiene un par de recorridos de lujo y 12 golfistas reales digitalizados en todo su esplendor de «pantaloneros» *kitsch*. A pesar de venir de la mano de Electronic Arts, los reyes de los deportes, preferimos *Actua Golf*.
Puntuación 5

Philosoma



Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *blaster* 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
Puntuación 2

Pitball



Centro Mail • 6.990 ptas. • Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 5

PO'ed



Iguana Games • 4.900 ptas. • Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 4

Porsche Challenge



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 9

Pro Pinball: The Web



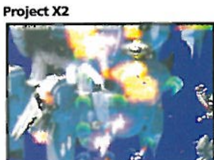
Centro Mail • 3.990 ptas. • Máquina del millón
Ofrece tres visiones (poco diferenciadas), pero sólo un tablero de juego. Es una tabla que está muy bien y la pelotita se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
Puntuación 5

Project Overkill



Konami • 8.900 ptas. • *Blaster*
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 7

Project X2



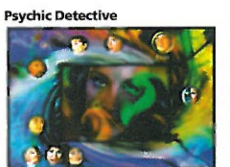
Sony • 7.990 ptas. • *Blaster*
De la vieja escuela y, en consecuencia, un *blaster* 2-D de apariencia anticuada. Al fin y al cabo, no es más que un viejo juego de Amiga. Algunas partes están demasiado coloreadas y crean confusión. Estética de los años ochenta.
Puntuación 7

Psychic Force



New Software Center • 8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 7

Psychic Detective



Iguana Games • 8.900 ptas. • Aventuras
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 4

Raging Skies



Centro Mail • 7.990 ptas. • Vuelo arcade
Lucha de cazas de acción trepidante que decae a causa de unas misiones poco variadas y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarles punta» durante los ataques. Al final... bastante aburrido.
Puntuación 5

Rage Racer



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 9

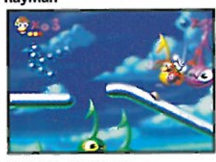


Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 7

Rayman



Ubi Soft • 3.990 ptas. •
Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 5

Ray Storm



Sony • 6.490 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 7

Ray Tracer



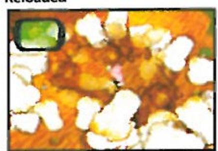
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 7

Rebel Assault 2



Erbe • 8.990 ptas. •
Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 4

Reloaded



Arcadia • 8.990 ptas. •
Plataformas
¡DECEPCIONADOS! *Loaded* fue divertido durante un tiempo, pero bastante limitado. *Reloaded* podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» que ya nos es tan familiar. ¡Y todo es tan dulzón...!
Puntuación 7

Resident Evil



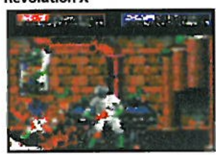
Virgin • 6.990 ptas. •
Aventuras
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrenderizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has jugado.
Puntuación 9

Resident Evil Director's Cut



Virgin •7.990 ptas. •
Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2*! Imprescindible.
Puntuación 9

Revolution X



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Shoot 'em up
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de *un shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¿¿Por qué?!
Puntuación 2

Ridge Racer



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution (arriba)* lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 9

Ridge Racer Revolution



Sony • 7.490 ptas. • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 9

Riot



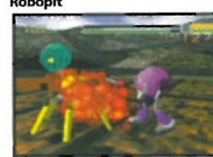
Sony • 6.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 6

Road Rash



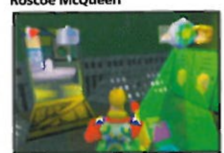
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 4

Robopit



Iguana Games • 4.900 ptas. •
Beat 'em up
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 3

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 7

Sampras Extreme Tennis



Proein • 9.990 ptas. •
Tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 8

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • Shoot 'em up
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 8

Shellshock



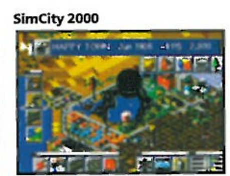
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Combate de tanques en 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
Puntuación 3

Shock Wave Assault



Iguana Games • 3.900 ptas. •
***Shoot 'em up* espacial en 3-D**
Un complicado desafío extraterrestre en 3-D que se desarrolla en paisajes planos.
Sobrevuela planetas, supuestamente diferentes, en tu nave espacial y dispara a las cosas.
Puntuación 3

SimCity 2000



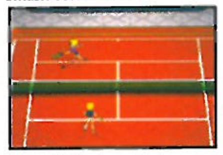
Erbe • 9.990 ptas. •
Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 7

Slam 'N' Jam



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 3

Smash Court Tennis



Sony • 6.990 ptas. • Tenis
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
Puntuación 9

Soccer '97



Centro Mail • 8.990 ptas. •
Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 5

Soul Blade



Sony • 6.490 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekkens* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales. Soberbio.
Puntuación 9

Soviet Strike



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 7

Space Hulk



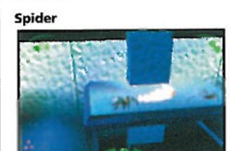
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 6

Speedster



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
Puntuación 7

Spider



Erbe • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 6

Spot Goes to Hollywood



Virgin • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 2

Starblade Alpha



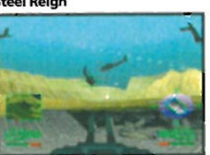
Iguana Games • 6.900 ptas. •
***Shooter* en 3-D**
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 2

Starfighter 3000



Iguana Games • 5.900 ptas. •
***Blaster* en 3-D**
Un *shoot 'em up* en 3-D en el que la cámara está situada detrás de tu avión mientras se desplaza sobre un terreno poligonal. El avión vuela como un planeador en un charco de mermelada. Aburridillo.
Puntuación 5

Steel Reign



Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
Puntuación 6

Street Fighter: The Movie



Iguana Games • 6.900 ptas. •
Beat 'em up
Este juego de lucha, realizado sin ton ni son, utiliza el mismo tipo de *sprite* que *Mortal Kombat*.
Lo único que se salva es que te ofrece la oportunidad de «tener» a Kylie Minogue.
Puntuación 2

Street Fighter Alpha



Iguana Games • 3.900 ptas. •
Beat 'em up
Personajes encantadores al estilo *manga*, muchos movimientos y un sistema de barra de energía excepcional. Supera con creces a los *demás beat 'em ups*. Genial, pero superado por su continuación *(debajo)*.
Puntuación 8

Street Fighter Alpha 2



Virgin • 5.990 ptas. • *Beat 'em up*
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*.
Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 9

Street Racer



Ubi Soft • 8.995 ptas. •
Carreras
Comedia de carreras de *karts* para jovencitos. Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D.
La captura del movimiento y los controles son desafortunados.
Puntuación 3

Striker '96



Iguana Games • 3.900 ptas. • Fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 3

Strikepoint



Iguana Games • 8.900 ptas. • Simulador de helicóptero
Un simulador de helicóptero divertido con una buena dosis de acción. Los gráficos son bastante atractivos pero pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Pero es bueno.
Puntuación 7

Suikoden



Konami • 9.490 ptas. • Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 7

Super Puzzle Fighter 2



Virgin • 5.990 ptas. • Rompecabezas
Un rompecabezas loco basado en *Street Fighter*. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de *Bust-A-Move 2*. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!
Puntuación 9

Supersonic Racers



Centro Mail • 3.990 ptas. • Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 6

Swagman



Proein • 9.990 ptas. • Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 7

Syndicate Wars



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
No es lo último, aunque se suponía que sería el no va a más de los juegos de estrategia. Muchas misiones en las que participar, algunas monadas en 3-D y una jugabilidad muy emocionante.
Puntuación 8

Tekken



Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 8

Tekken 2



Sony • 8.490 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 9

Tempest X3



Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 8

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 7

Test Drive 4



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Juego de carreras
Así es exactamente como debería haber sido *Need For Speed 2*. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimos y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.
Puntuación 8

The Crow: City of Angels



New Software Center • 8.990 ptas. • Lucha en 3-D
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
Puntuación 1

Theme Park



Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 6

The Lost World



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 7

Tiger Shark



New Software Center • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 5

Tilt



Virgin • 3.990 ptas. • Máquina del millón
La mejor que puedes conseguir. Hay seis tableros y todos ellos se pueden ver a través de la imagen que se desplaza hacia abajo o a través de una perspectiva 3-D súper chula.
Puntuación 7

Time Commando



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 6

ÉCHALE UNA MIRADA

No preguntes por qué y cómpralo. Emplea tus ahorros en lo que te aconsejamos en esta sección y seguro que no te arrepentirás.
Los Reyes Magos/Papa Noel te trajeron la PlayStation. Te compraste uno o dos juegos que tenías muchas ganas de tener y te hiciste con una ganga en las rebajas de invierno. Pero eso es todo. Ahora todos los títulos tienen su precio original y con tus ahorrillos no te llega. ¿Qué no te ha quedado ni un duro? Tienes dos opciones. Puedes sentarte y esperar hasta que consigas ahorrar suficiente dinero para otro juego, o puedes comprarte un juego de la línea Platinum (la gama de títulos clásicos rebajados). Éste es el mejor momento para adquirirlos. Por sólo 3.990 pesetas puedes conseguir uno de los magníficos juegos. Desde luego, se merecen un *¡Échale una mirada!* Aquí tienes la lista de la colección Platinum al completo. Léete los análisis y... ¡Qué te aproveche!

Actua Soccer
Air Combat
Alien Trilogy
Battle Arena Toshinden
Bust A Move 2
Destruction Derby
Destruction Derby 2
Fade To Black
Jungla de Cristal
Loaded
Thunderhawk 2
PGA Tour '96
Porsche Challenge
Pro Pinball: The Web
Rayman
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Road Rash
Soviet Strike
Tekken
Wipeout
Wipeout 2097
Worms







Time Crisis



Sony •12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 7

Tobal No. 1



Sony • 6.995 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 7

TOCA Touring Car



Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen.Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 8

Tokyo Highway Battle



Arcadia • 9.990 ptas. • Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 8

Tomb Raider



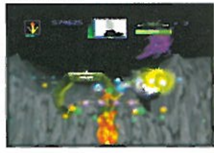
Proein • 9.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 9

Total Drivin'



Infogrames Ibérica • 7.990 ptas.• Carreras
Añade a las opciones de carrera y vehículo de *V-Rally* el estilo divertido y tipo arcade de *Rage Racer* y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña.
Puntuación 9

Total Eclipse



Iguana Games • 3.900 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Vuela por la pantalla, dispara al personal y evita estrellarte contra el paisaje; cosa difícil porque, gracias a la situación de la nave en la pantalla, éste puede surgir de la nada de repente.
Puntuación 3

Total NBA '96



Centro Mail • 7.490 ptas. • Baloncesto
Un simulador de baloncesto fielmente realista que además se beneficia mucho de un modo arcade. Ocho ángulos de cámara y jugabilidad excelente. El mejor juego de baloncesto que puedes comprar.
Puntuación 8

Total NBA '97



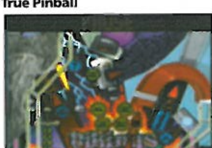
Sony • 6.490 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 7

Track & Field



Iguana Games • 5.900 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 7

True Pinball



Arcadia • 3.990 ptas. • Máquina del millón
Hay cuatro tableros, cada uno con una opción 2-D de desplazamiento vertical y una de perspectiva 3-D. La bola es físicamente competente y precisa, lo que facilita mucho las cosas. Es una máquina del millón.
Puntuación 6

Tunnel B1



Sony • 7.990 ptas. • *Blaster* 3-D
Es rápido, presenta grandes explosiones y supone un verdadero reto para tu bolsillo, pero esto se ve recompensado con unos diseños de los niveles bastante distintos y enemigos variados. A veces la complejidad es excesiva.
Puntuación 8

Twisted Metal World Tour



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 8

Ultimate Parodius Deluxe



Konami • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up*
La clásica acción *shoot 'em up* de desplazamiento vertical que apareció por primera vez en arcade para convertirse después en un famoso juego de SNES. Ahora se ha mejorado con gráficos aún más locos.
Puntuación 5

V-Rally



Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
Puntuación 9

Vandal Hearts



Konami • 9.490 ptas. • Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 8

Victory Boxing



Iguana Games • 9.900 ptas. • Boxeo
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
Puntuación 8

Viewpoint



Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
Puntuación 6

Virtual Golf



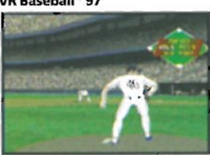
Iguana Games • 5.900 ptas. • Golf
Bueno en su momento y actualmente fuera de lugar. Su mejor punto a favor era una cámara «voladora» de la que carecían los juegos *PGA*. Sin embargo, *Actua Golf* tiene eso y mucho más. Una auténtica lástima.
Puntuación 5

Virtual Pool



Virgin • 6.990 ptas. • Billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 8

VR Baseball ' 97



Virgin • 6.990 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 6

WarCraft 2



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a *C&C*, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».
Puntuación 9

War Gods



New Software Center • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
¡Grrr! Mírame. Tiembla ante el poderío de mi cornamenta y mi correa. ¡Grrr! Qué tontería. Los personajes no tienen muy buena pinta, los movimientos son terribles y la verdad es que, en general, da mucha risa.
Puntuación 4

Warhammer



Proein • 9.990 ptas. • Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía *Command & Conquer* trasladada a la época medieval.
Puntuación 8

Warhawk



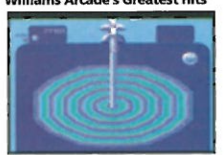
Iguana Games • 6.900 ptas. • Simulador de helicóptero
Un juego bastante añejo que fue el primer *blaster* aéreo. Tiene una buena jugabilidad pero, a causa del pobre desafío que suponen los gráficos, empieza a estar un poco anticuado.
Puntuación 5

WCW Vs The World



Proein • 8.490 ptas. • *Beat 'em up*
El juego de lucha más serio del momento. Un buen puñado de luchadores de pelo oxigenado que no para de hacer aspavientos sobre un ring en 3-D, y que son capaces de ofrecer algunos movimientos de lucha especiales (aunque cómicos).
Puntuación 7

Williams Arcade's Greatest Hits



Sony • 7.990 ptas. • Arcade
¿A alguien le gusta recordar viejos tiempos con viejos juegos? Aquí tenemos *Defender*, *Robotron* (que son, con diferencia, lo mejor de esta cosecha), *Bubbles*, *Joust*, *Sinistar* y *Defender II*.
Puntuación 6

Wing Commander III



Centro Mail • 8.990 ptas. • Aventura/tiros
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
Puntuación 3

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 9

Wipeout 2097



Iguana Games • 7.900 ptas. • Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 9

World Cup Golf



Iguana Games • 7.900 ptas. • Golf
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, *PGA Tour 97*. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.
Puntuación 4

WWF In your House



Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Diversión para cinco minutos. Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda. Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
Puntuación 4

WWF Wrestlemania



Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
Puntuación 5

Xevious 3D/G+



Sony • 6.990 ptas. • Simulador de vuelo
Intento fallido. Un antiguo juego arcade y estrella de *Museum 2*. *Xevious* consta de un 3-D actualizado que en realidad ofrece poco más que el original. Han querido conservar la antigua sensación.
Puntuación 6

X-COM: Terror from the Deep



Centro Mail • 6.990 ptas. • Estrategia
Es la continuación de *Enemy Unknown*, pero no le aporta demasiado. Desde luego hay cosas nuevas y los gráficos están algo mejorados, pero esto no va a atraer nuevos jugadores porque es más de lo mismo.
Puntuación 6

Zero Divide



Iguana Games • 7.900 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Un juego de lucha en 3-D con extraños animales globorrobóticos. La jugabilidad es confusa (ya que los luchadores no tienen apariencia humana) y las luchas a menudo degeneran en un martilleo de teclas.
Puntuación 5


PlayStation Power

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
Exclusivo — para — PlayStation™
Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS
No le des más vueltas.







figura 2



figura 1





COOL BOARDERS 2

No le des más vueltas.

Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS

Exclusivo — para — PlayStation™

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102



TBWA